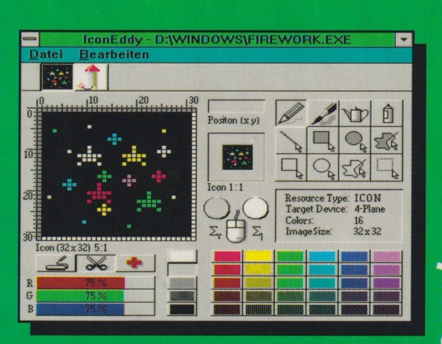
PFIFFIGE PROGRAMME
FÜR WENIG GELD

DATA BECKERs **GOLDENE SERIE**

IconEddy

Icon-Editor für Windows 3



Iconeddy



Fractal





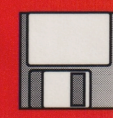


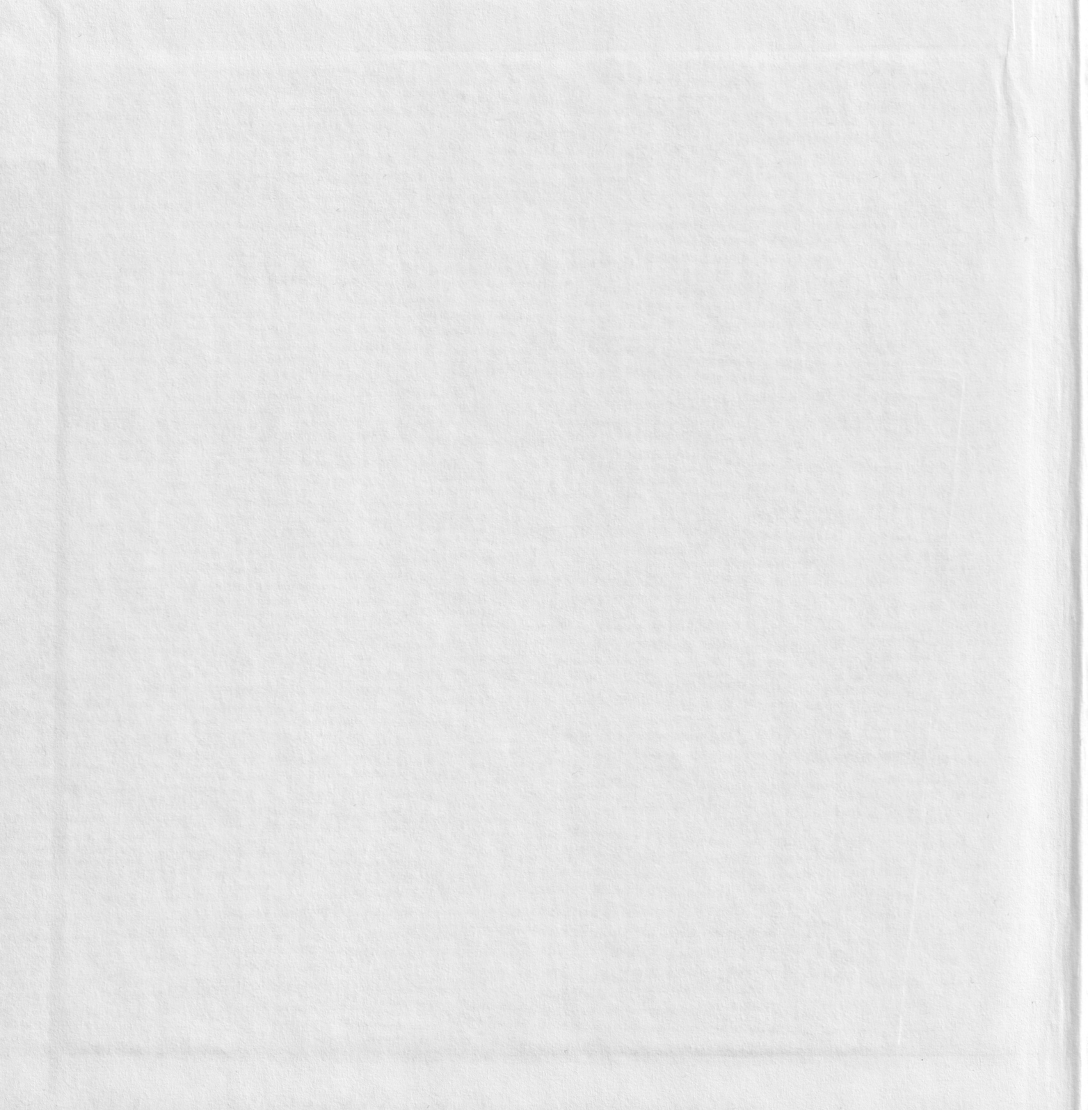




for the real PowerUser

DATA BECKER





Christian Ohle

ICONEDDY

DATA BECKER

1. Auflage 1991

ISBN 3-89011-877-1

Buchautor: Michael Wolfgang Seeboerger-Weichselbaum

Programmautor: Christian Ohle

Umschlaggestaltung: Werner Leinhos, Imgard Reucher • Textverarbeitung und Gestaltung: Cornelia Dörr • Text verarbeitet mit Word 5.0, Microsoft • Belichtung: MAC, Studio für Satz und Design GmbH, Düsseldorf • Druck und buchbinderische Verarbeitung: Paderborner Druck Centrum, PDC Paderborn

Wichtiger Hinweis

Die in diesem Buch wiedergegebenen Verfahren und Programme werden ohne Rücksicht auf die Patentlage mitgeteilt. Sie sind für Amateur- und Lehrzwecke bestimmt.

Alle technischen Angaben und Programme in diesem Buch wurden vom Autor mit größter Sorgfalt erarbeitet bzw. zusammengestellt und unter Einschaltung wirksamer Kontrollmaßnahmen reproduziert. Trotzdem sind Fehler nicht ganz auszuschließen. DATA BECKER sieht sich deshalb gezwungen, darauf hinzuweisen, daß weder eine Garantie noch die juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für Folgen, die auf fehlerhafte Angaben zurückgehen, übernommen werden kann. Für die Mitteilung eventueller Fehler ist der Autor jederzeit dankbar.

Wir weisen darauf hin, daß die im Buch verwendeten Soft- und Hardwarebezeichnungen und Markennamen der jeweiligen Firmen im allgemeinen warenzeichen-, marken- oder patentrechtlichem Schutz unterliegen.

Wichtige Informationen

Es gibt kein Programm, das vollkommen fehlerfrei arbeitet. Davon können und möchten auch wir uns nicht freisprechen. Aus diesem Grund weisen wir darauf hin, daß wir nicht für ein 100% fehlerfreies Arbeiten des Programmes auf Ihrer Anlage garantieren können. Die Gründe hierfür liegen vor allem in den zahlreichen verschiedenen Hardware-Konfigurationen, die von uns in den Tests nie erfaßt werden können. Erst nach Kenntnis von Problemen mit einer bestimmten Konfiguration können wir hier Tests vornehmen und durch entsprechende Programmänderungen dafür Sorge tragen, daß das Programm auch auf dieser Konfiguration problemlos läuft. Durchgehende Programmfehler, die unabhängig von unterschiedlichen Konfigurationen auftreten, leiten wir sofort an den Autor weiter, damit sie in einer neuen Programmversion behoben werden können. Falls uns nach Drucklegung noch wichtige Informationen zur Bedienung des Programms bekannt werden, die im Buch selbst keine Berücksichtigung mehr finden konnten, nehmen wir diese in eine sogenannte »Liesmich-Datei« auf. Wir empfehlen Ihnen daher, sich diese Datei (sofern vorhanden) über den DOS-Befehl

```
Type liesmich.txt
```

oder

```
type readme.txt
```

auf dem Bildschirm anzeigen zu lassen. Beachten Sie bitte außerdem, daß DATA BECKER zu der beiliegenden Programmdiskette keinerlei telefonischen oder schriftlichen Support anbieten kann.

Vorwort

Mit IconEddy halten Sie einen leistungsfähigen und pfiffigen Iconeditor für Windows 3.0 in den Händen. Damit können Sie schnell und intuitiv eigene Icons zeichnen oder vorhandene Icons laden und editieren. IconEddy wendet sich an jeden Benutzer: ob professioneller Windows-Programmierer oder "Nur"-Anwender - IconEddy ist für alle da!

Professionelle Programmierer benötigen einen leistungsstarken Iconeditor, um ihre Programme interessanter und übersichtlicher zu gestalten. "Nur"-Anwender dagegen können mit IconEddy ihre Software modifizieren und auf diese Weise mehr Farbe und Spielmöglichkeiten in ihren Windows-Alltag bringen.

IconEddy stellt umfangreiche Funktionen zur Verfügung, die normalerweise nur einem Malprogramm oder entsprechend großen Programmen vorbehalten sind. Zu den absoluten Highlights von IconEddy gehört das Durchscannen von EXE- und DLL-Dateien nach Icons. Diese Icons können dann in den IconEddy geladen, bearbeitet und anschließend wieder in die EXE- oder DLL-Datei zurückgeschrieben werden. So können Sie leicht und schnell die Icons Ihren Wünschen anpassen. Zusätzlich bietet IconEddy noch das Feature, von jedem Icon auf dem Bildschirm ein Snapshot zu machen, um dieses Icon ebenfalls weiterbearbeiten zu können. Wie bei einem Fotoapparat kann jedes beliebige Icon fotografiert und anschließend mit IconEddy weiterbearbeitet werden.

Aber auch "normale" Zeichnungen von Icons sind möglich: Kreise, Rechtecke, Polygone und umfangreiche Farbmanipulationen machen IconEddy zu einem ausgereiften und professionellen Iconeditor, der viele Analogien zu großen Malprogrammen wie Paintbrush besitzt. Dank der übersichtlichen und kompakten Programmierung von IconEddy

ist das Programm schnell und intuitiv benutzbar. Hier gibt es keine überflüssigen Knöpfe, Regler, Menüs oder Tasten! IconEddy ist ein kompakter Iconeditor und vereint in sich alles, was ein leistungsfähiger Iconeditor können muß. Auch Sie werden begeistert sein, wenn Sie IconEddy das erste Mal starten und einsetzen werden! Innerhalb kurzer Zeit werden Sie mit den Zeichenwerkzeugen vertraut sein und für Ihre eigenen Bedürfnisse Icons mit professionellem Design erstellen können.

In diesem Sinne wünsche ich Ihnen viel Spaß beim Arbeiten, Zeichnen, Designen und Experimentieren mit IconEddy.

Michael Wolfgang Seeboerger-Weichselbaum

Inhaltsverzeichnis

1. Hardwarevoraussetzungen und Installation

In diesem Kapitel werden die Hardwarevoraussetzungen geklärt, die für einen reibungslosen Ablauf von IconEddy notwendig sind. Es schließen sich die Kapitel mit den Hinweisen zur Sicherungskopie von der Originaldiskette an, gefolgt von der Installation und dem Programmstart von IconEddy.

1.1 Programmbeschreibung

Die Icons stellen ein wesentliches Merkmal der grafischen Benutzeroberfläche Windows 3 dar. Um Icons erstellen zu können, ist ein Programm erforderlich, das entsprechende Zeichenwerkzeuge bereithält, mit denen Icons erstellt und in korrektem Format abgespeichert werden.

IconEddy ist ein solcher leistungsfähiger Iconeditor mit herausragenden Funktionen und Eigenschaften. Hauptanliegen bei IconEddy war es, eine Lücke zu schließen: die wenigen erhältlichen Iconeditoren sind nämlich oftmals auch noch sehr teuer. IconEddy ist schnell, handlich und leicht zu bedienen. Dabei geht dieses Konzept aber nicht auf Kosten der Qualität.

Ausgefeilte Funktionen sind für IconEddy eine Pflicht. Für jeden Anspruch ist IconEddy ein nützliches und unentbehrliches Werkzeug: zum Erstellen von Icons für selbstgeschriebene Windows-Anwendungen, genauso wie für das Abändern von vorhandenen Icons für den Programm-Manager. IconEddy ist für all dies uneingeschränkt einsetzbar und ohne Abstriche nutzbar.

Die Highlights von IconEddy auf einen Blick:

- läuft vollständig unter Windows 3 in allen drei Windows-Modi (Standard-Mode, Real-Mode und 386-Enhanced-Mode)
- Herauslesen sämtlicher Icons aus EXE- und DLL-Dateien mit beliebigem Editieren und anschließendem Zurückschreiben in die EXE- oder DLL-Datei
- Erstellung von einzelnen Icons oder ganzen Gruppen von Icons

- Snapshot von Icons vom Bildschirm mit anschließendem Editieren
- komplexe Zeichenwerkzeuge zum Editieren von Icons
- "Kopier"- und "Ausschneide"-Funktionen von ganzen Icons oder von Teilen davon
- Importieren und Exportieren von Icons in IconEddy oder aus IconEddy heraus in andere Windows-Programme
- beliebige Manipulation der Farbpalette
- intuitive Bedienung durch Übersichtlichkeit und klare Programmierung
- IconEddy läuft in allen VGA-Auflösungen (640*480, 800*600 und 1024*768).

Diese Liste führt nur die herausstechendsten Merkmale von IconEddy auf. Das Handbuch wird Ihnen alle Funktionen von IconEddy ausführlich erläutern und die Techniken vorstellen.

1.2 Hardwarevoraussetzungen zum Betrieb

Für den Betrieb von IconEddy sind folgende Voraussetzungen notwendig:

- IBM-kompatibler XT/AT/80286/80386SX/80386/80486SX/80486
- minimal 640 KByte RAM-Speicher
- 3,5-Zoll-Diskettenlaufwerk (720 KByte oder 1,44 MByte)
- Festplatte

- VGA-Grafikkarte
- VGA-Monitor (Color oder Monochrom)
- Windows 3.0 und DOS 3.1 oder höher
- installierte Maus



Arbeitet Ihre VGA-Grafikkarte im 256-Farben-Modus, so müssen Sie Ihr Windows-System auf 16 Farben uminstallieren. IconEddy arbeitet in dieser Version nicht mit 256 Farben. Beim Starten unter 256 Farben meldet IconEddy einen Fehler und bricht den Ladevorgang ab.

1.3 Der Inhalt der Originaldiskette

Hier folgt ein Überblick über den Inhalt der Originaldiskette von IconEddy. Auf der Diskette sind folgende Dateien enthalten:

- ICONEDDY.EXE: dies ist der Iconeditor
- *.ICO: sämtliche Dateien mit dieser Endung sind Icon-Dateien, d.h. diese Dateien enthalten ein oder mehrere Icons.
- Falls sich auf der Diskette eine LIESMICH.TXT-Datei befindet, so lesen Sie diese Datei unbedingt und drucken Sie sich diese aus. Die Datei enthält noch wichtige Informationen zu IconEddy, die erst nach Redaktionsschluß eintrafen und nicht mehr ins Handbuch übernommen werden konnten.

1.4 Erstellen einer Sicherheitskopie

Bevor Sie mit IconEddy arbeiten und ihn auf Ihrem Rechner installieren, sollten Sie eine Sicherheitskopie der Originaldiskette von IconEddy machen. Die Originaldiskette sollte dann nicht mehr benutzt werden und in Ihrem Schrank oder Diskettenkasten verschwinden. Die Installation nehmen Sie dann nur noch von der Sicherheitskopie vor.

Eine Sicherheitskopie ist schnell unter Windows zu erledigen. Sie benötigen eine weitere leere Diskette, auf die die Originaldiskette kopiert wird. Zum Kopieren starten Sie bitte den Datei-Manager. Legen Sie die Originaldiskette von IconEddy in das Laufwerk und wählen Sie diese Diskette über den Datei-Manager an. Klicken Sie nun den Menüpunkt "Kopiere Diskette" unter der Menüzeile "Disk" an. Mit einem Klick auf OK der dann erscheinenden Dialogbox starten Sie den Kopiervorgang. Sollte Ihre zweite Diskette noch nicht formatiert sein, so übernimmt der Datei-Manager dies beim Kopieren für Sie. Nach der Beendigung des Kopiervorganges beschriften Sie Ihre Sicherheitskopie. Von dieser Kopie nehmen Sie die nachfolgende Installation vor.

1.5 Installation

Die Installation von IconEddy ist bequem und schnell. Umfangreiche und komplexe Setup- oder Install-Programme sind nicht nötig. Zum Installieren von IconEddy sind lediglich die Dateien der Sicherheitskopie in ein Unterverzeichnis auf Ihrer Festplatte zu kopieren, und schon ist IconEddy fertig installiert und bereit für Ihre Ideen.

Legen Sie dazu bitte die Sicherheitskopie von IconEddy in das Laufwerk und starten Sie den Datei-Manager. Zuerst wird ein Unterverzeichnis auf der Festplatte angelegt, in das

die Dateien danach kopiert werden. Wählen Sie das Laufwerk an (z.B. D) und klicken Sie auf den Menüpunkt "Erzeuge Verzeichnis". Geben Sie hier den Namen für das Unterverzeichnis ein (z.B. ICONEDDY). Wechseln Sie anschließend wieder auf Ihr Laufwerk, das die Sicherungskopie enthält, und markieren Sie mit einem Mausklick und gedrückter Shift-Taste sämtliche Dateien. Über den Menüpunkt "Kopieren..." werden dann die Dateien in das vorhin erzeugte Unterverzeichnis kopiert.

IconEddy ist jetzt auf Ihrer Festplatte installiert und kann gestartet werden.

1.6 Programmstart

IconEddy kann von der Festplatte aus über den Datei-Manager gestartet werden. Dazu ist lediglich über den Datei-Manager in das Unterverzeichnis, in dem sich die soeben kopierten IconEddy-Dateien befinden, zu wechseln. Ein Doppelklick mit der Maus auf die Datei ICONEDDY.EXE läßt das Programm starten, und sofort steht Ihnen der Iconeditor zur Verfügung.

Sie können aber auch in Ihrem Programm-Manager ein Icon für IconEddy installieren, über das IconEddy gestartet werden kann. Dadurch entfällt das Starten aus dem Datei-Manager. Klicken Sie bitte auf die Windows-Gruppe in Ihrem Programm-Manager, in der Sie ein Icon für IconEddy einfügen wollen. Rufen Sie nun die Funktion "Neu" im Programm-Manager unter der Menüzeile "Datei" auf. Sie wollen ein neues Programm hinzufügen und keine neue Programm-Gruppe erstellen. Mit einem Klick auf OK erscheint sofort eine kleine Dialogbox, über die Sie die sogenannten Programmeigenschaften (hier von IconEddy) festlegen können.

Abb. 1: Die Dialogbox zum Ändern der Programmeigenschaften

Durch einen Klick auf "Durchsuchen" erscheint eine Datei-Auswahlbox, über die Sie den Pfad angeben, in dem sich IconEddy befindet. Wählen Sie das Unterverzeichnis von IconEddy an und klicken Sie dort auf die ICONEDDY.EXE-Datei, anschließend drücken Sie die `Enter`-Taste. Über die Zeile "Beschreibung" können Sie noch einen Text eingeben. Dieser Text wird dann zusammen mit dem Icon auf Ihrem Bildschirm angezeigt. Geben Sie keinen Text ein, so wählt Windows für Sie hier den Dateinamen als Text aus. Mit einem Klick auf OK verschwindet die Dialogbox, und Windows speichert die festgelegten Programmeigenschaften in seinem System. In der von Ihnen gewünschten Gruppe ist nun das originale Icon von IconEddy zu sehen. Mit einem Klick auf dieses Icon starten Sie IconEddy und können mit der Arbeit beginnen!

Erscheint beim Start von IconEddy die nachfolgend abgebildete Fehlermeldung, müssen Sie Ihr Windows-System über das Windows-Setup uminstallieren:

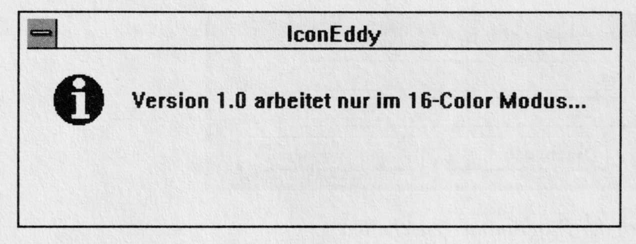


Abb. 2: Fehlermeldung beim Start mit einer VGA-Karte im 256-Farben-Modus

IconEddy unterstützt in dieser Version keine 256 Farben! Daher müssen Sie über Windows-Setup Windows auf 16 Farben installieren, damit IconEddy korrekt arbeiten kann.

2.
Erste Schritte

In diesem Kapitel werden Sie Schritt für Schritt in die Bedienung von IconEddy eingeführt. Dabei werden die wichtigsten Grundlagen in der Handhabung mittels konkreter Beispiele durchgesprochen werden.

2.1 Die Benutzeroberfläche

Nach dem Start von IconEddy präsentiert sich das Programm, wie in der nachfolgenden Abbildung dargestellt.

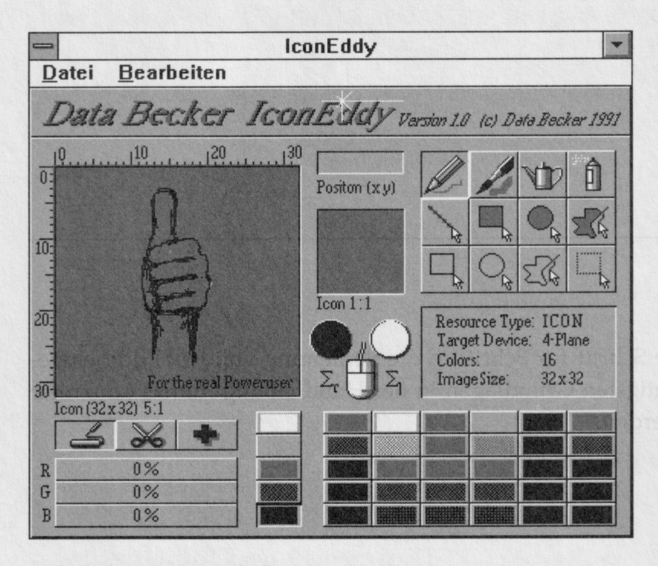


Abb. 3: IconEddy nach dem Start

Hier findet sich alles, was zum Zeichnen, Editieren und Bearbeiten von Icons notwendig ist. In den Menüzeilen befinden sich die Routinen zum Laden, Speichern und Anfügen. Kopierfunktionen sind unter der Menüzeile "Bearbeiten" vorhanden.

Das Editieren von Icons geschieht in dem großen Editierfenster. Rechts davon befinden sich die komplexen Zeichenwerkzeuge, mit denen gemalt und gearbeitet wird. Unterhalb der Zeichenwerkzeuge ist die Farbpalette mit dem RGB-Regler zu finden.

2.2 Das Erstellen eines Icons

Um ein neues Icon zu erstellen, klicken Sie bitte auf den Menüpunkt "Neu". Über diesen Menüpunkt kann immer ein neues Icon angelegt werden. Ein bereits vorhandenes Icon wird gelöscht.

In der Zeile unterhalb der Menüzeile - die sogenannte Iconleiste - wird ein kleines Kästchen angelegt. Dies symbolisiert das neue Icon. In dieser Iconleiste werden alle Icons aufgelistet, die in IconEddy eingeladen oder angefügt wurden.

Das Bearbeiten des Icons wird in dem großen Editierfenster vorgenommen. Die Maus ist lediglich auf das Gitternetz innerhalb des Editierfeldes zu bewegen. Mit einem Klick auf die linke Maustaste können jetzt einzelne Pixel gesetzt werden.

Standardmäßig ist dieser Modus eingeschaltet. Die Farben sind standardmäßig schwarz (für die linke Maustaste) und weiß (für die rechte Maustaste). Mit beiden Maustasten kann gezeichnet werden.

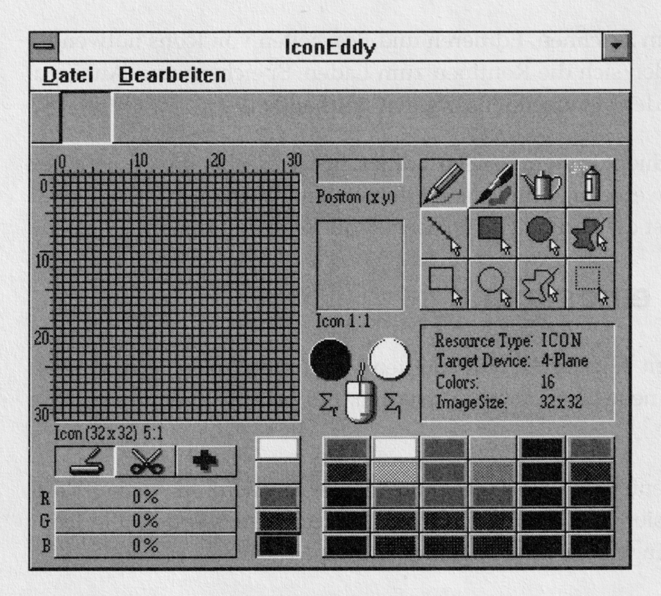


Abb. 4: IconEddy zu Beginn des Editierens

Zum Zeichnen stehen komplexe Zeichenwerkzeuge zur Verfügung. Man kann nicht nur mit dem Stift einzelne Pixel setzen und löschen, sondern hat darüber hinaus insgesamt zwölf Zeichenwerkzeuge, mit denen gearbeitet werden kann, so daß dadurch selbst komplexe Zeichnungen möglich werden.

Zum Üben erstellen wir jetzt ein Smily-Icon, das wir nachher mit IconEddy verknüpfen werden. Der Smily besteht aus einem gelben Kreis. Augen, Nase und Mund sind

schwarz. Um diese einzufügen, müssen wir zuerst einen gefüllten gelben Kreis zeichnen. Klicken Sie bitte in den Zeichenwerkzeugen auf das Icon, das den gefüllten Kreis symbolisiert.

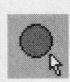


Abb. 5: Das Icon zum Zeichnen eines gefüllten Kreises

Als nächstes klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Farbe "Gelb" in den Farbkästchen. Mit dieser Farbe werden wir gleich das Gesicht des Smilys zeichnen. Dazu bewegen Sie bitte die Maus auf das große Editierfeld. Drücken Sie die `Shift`-Taste und die linke Maustaste. Halten Sie beide gedrückt und bewegen Sie die Maus dabei - ein Kreis wird gezeichnet! Wenn Sie die linke Maustaste loslassen, wird der Kreis im Editierfeld mit der gelben Farbe gefüllt.

Die `Shift`-Taste braucht nicht unbedingt dabei gedrückt zu werden. Sie dient hier dazu, daß exakte Kreise gezeichnet werden. Wird die `Shift`-Taste weggelassen, so können auch Ellipsen gezeichnet werden.

Die Umrisse des Smilys stehen nun. Die Augen werden auf die gleiche Weise gezeichnet. Es handelt sich hierbei um zwei schwarze Kreise, allerdings muß die Farbe noch geändert werden. Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf die schwarze Farbe. Da beide Maustasten voneinander getrennt sind, kann auf jede Maustaste eine andere Farbe gelegt werden. Jetzt fahren Sie die Maus wieder auf das Editierfeld und zeichnen die beiden Augen. Dabei gehen Sie genauso vor wie eben, nur daß Sie jetzt mit der rechten Maustaste zeichnen müssen. Und schon sind die beiden Augen fertig!

Es sind noch Nase und Mund zu zeichnen. Dies kann schnell mit dem Pinsel geschehen. Die Zeichenfarbe ist wieder schwarz. Um den Pinsel zu aktivieren, klicken Sie bitte mit der Maus auf das Icon, das den Pinsel in den Zeichenwerkzeugen symbolisiert.



Abb. 6: Das Icon für den Pinsel

Mit welcher Maustaste der Pinsel angewählt wird, ist egal, da sich das gewählte Zeichenwerkzeug auf beide Maustasten bezieht. Lediglich die Zeichenfarbe kann auf der rechten und linken Maustaste unabhängig geändert werden.

Nach dem Anwählen des Pinsels bewegen Sie die Maus bitte auf den halben Smily. Jetzt zeichnen Sie die Nase. Das ist ein ziemlich gerader Strich. Fahren Sie die Maus auf die gewünschte Position und drücken Sie die rechte Maustaste (Zeichenfarbe: schwarz). Halten Sie die Taste gedrückt und bewegen Sie die Maus nach unten. Ist die Nase lang genug, so lassen Sie die Maustaste los.

Zum Schluß muß noch der Mund gezeichnet werden. Dies kann auch wieder mit dem Pinsel geschehen.

Bewegen Sie dazu die Maus auf den gewünschten Startpunkt im Smily, drücken Sie die rechte Maustaste (Zeichenfarbe: schwarz), halten Sie die Maustaste gedrückt und bewegen Sie die Maus solange, bis Sie mit der Größe des Mundes zufrieden sind. Lassen Sie die Maustaste los, und der Mund wird gezeichnet. Fertig, der Smily steht!

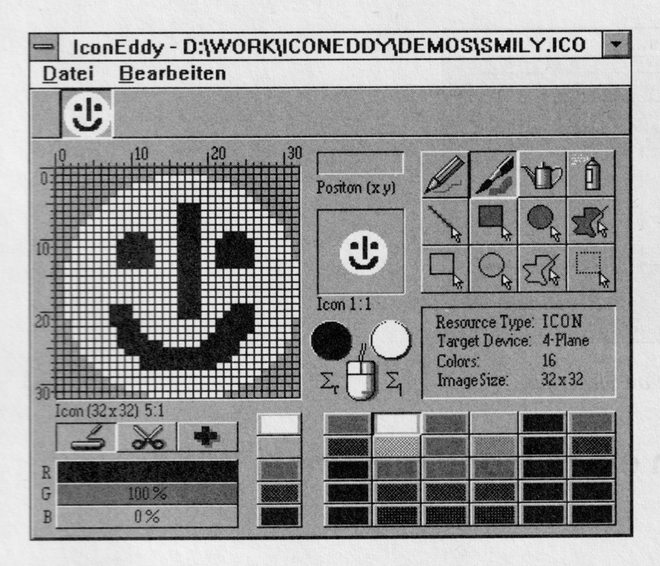


Abb. 7: Ein Smily

2.3 Der Abschluß der Arbeit: Sichern des Icons

Wollen Sie das erstellte Icon abspeichern, dann klicken Sie auf den Menüpunkt "Sichern als..." unter der Menüzeile "Datei". Das erstellte Icon wird dabei in einer sogenannten ICO-Datei gesichert. Ein Klick auf diesen Menüpunkt läßt eine Datei-Auswahlbox erscheinen. Hier geben Sie jetzt einen Namen ein, z.B. SMILY.ICO. Ein Klick auf OK speichert das Icon.

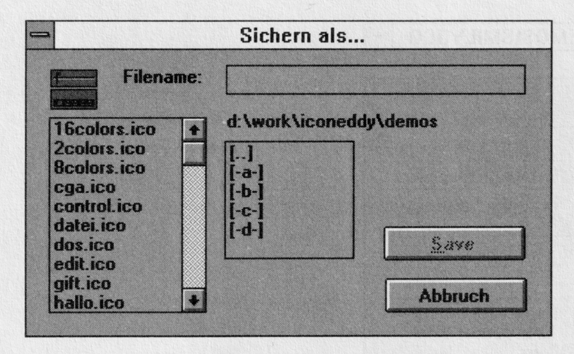


Abb. 8: Die Datei-Auswahlbox zum Sichern als...

2.4 Das Verketten eines Icons mit einem Windows-Programm

Das so erstellt Icon kann nun mit jedem beliebigen Windows-Programm verkettet werden, d.h. das Icon eines Windows-Programms im Programm-Manager kann durch das erstellte Icon ausgetauscht werden.



Dieses Austauschen ist nicht identisch mit dem Durchscannen von EXE- oder DLL-Dateien und anschließendem Zurückschreiben in die EXE- oder DLL-Datei.

Als Beispiel werden Sie das Programm IconEddy mit dem zuvor erstellten Smily verketten. Zum Verketten muß im Programm-Manager das Programm angeklickt werden, in dem das Icon getauscht werden soll. Klicken Sie in diesem Fall das Icon von IconEddy im Programm-Manager an, ohne das Programm zu starten. Rufen Sie den Menüpunkt "Programmeigenschaften" unter der Menüzeile "Datei" im Programm-Manager auf. Es erscheint eine Dialogbox, in der die aktuellen Programmeigenschaften zum angewählten Programm aufgelistet werden.

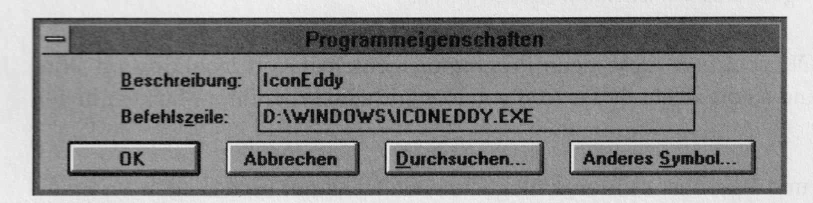


Abb. 9: Die Programmeigenschaften von ICONEDDY.EXE

Über diese Programmeigenschaften kann ein neues Icon mit IconEddy verknüpft werden. Klicken Sie dazu auf den Knopf "Ändere Icon".

Es erscheint eine weitere Dialogbox, in der Sie nun den Namen und den Pfad des Icons angeben müssen. Verketten Sie nun den Smily mit IconEddy. Geben Sie den Pfad und den Namen der ICO-Datei an, unter der Sie den Smily gesichert haben. Dies geschieht in dem Feld "Datei Name".

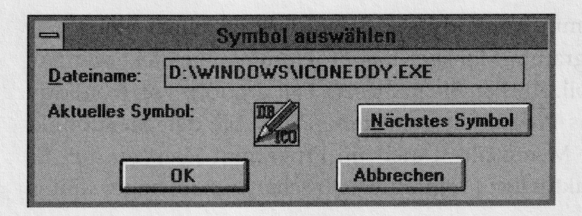


Abb. 10: Die Dialogbox zum Verketten mit seperaten Icons

Ein Klick auf OK speichert diese neue Programmeigenschaft von IconEddy im Windows-System, und sofort wechselt das Icon von IconEddy im Programm-Manager in den erstellten Smily.

Auf dieser Art und Weise ist es immer möglich, neue Icons mit bestehenden Programmen zu verketten. Beschränkungen gibt es hier nicht. Um das alte Bleistift-Icon von IconEddy wiederzubekommen, muß der gleiche Vorgang wiederholt werden. Statt der Smily-Datei müssen der Pfad und der Name des IconEddy-Programms angegeben werden. Ein Klick auf OK der Dialogbox tauscht das Smily-Icon gegen das bekannte Bleistift-Icon von IconEddy aus.

2.5 Das Laden von Icons

Bestehende Icons können problemlos in IconEddy eingeladen werden. Auf der beiliegenden Diskette befinden sich Icons, die Sie für Ihre Zwecke einsetzen können. Auch werden eine ganze Anzahl von Icons als Public-Domain-Software angeboten, die Sie mit IconEddy laden, editieren und in Ihrem Windows-System installieren können.

Zum Laden von Icons rufen Sie den Menüpunkt "Öffnen" unter der Menüzeile "Datei" auf. Es erscheint eine Datei-Auswahlbox, die Sie von anderen Windows-Programmen her kennen.

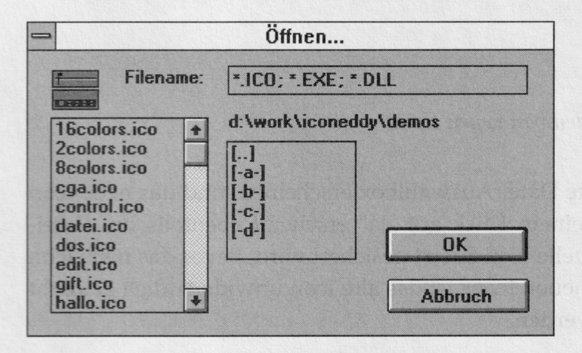


Abb. 11: Die Datei-Auswahlbox zum Laden von Icons

Wählen Sie das Laufwerk und den Pfad aus, in dem sich weitere Icons befinden. Klicken Sie anschließend mit der Maus auf eine Datei. Durch einen Doppelklick wird die Datei geladen und das Icon angezeigt. Jetzt können Sie ans Werk gehen, das Icon verändern und Ihren Bedürfnissen anpassen.

Hatten Sie vorher ein Icon editiert oder geladen, so fragt IconEddy noch nach, ob das vorherige Icon gesichert werden soll oder nicht.

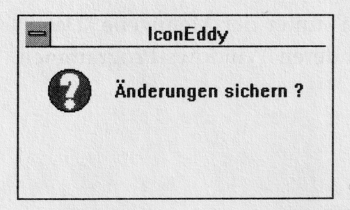


Abb. 12: Die Sicherheitsabfrage beim Laden von neuen Icons

Ein Klick auf "Nein" läßt die bekannte Datei-Auswahlbox erscheinen, und das neue Icon kann schnell geladen werden. Mit einem Klick auf "Ja" erscheint ebenfalls die Datei-Auswahlbox, durch die aber das aktuelle Icon zuerst gesichert wird, bevor das neue Icon geladen wird. Nach dem Laden des neuen Icons ist das alte Icon unwiderruflich gelöscht und kann nicht mehr zurückgeholt werden.

3.

Laden von Icons aus EXE-und DLL- Dateien

In diesem Kapitel werden Sie mit den Umgang von EXE- und DLL-Dateien im Zusammenhang mit IconEddy vertraut gemacht. Sie erfahren wie Sie aus diesen Dateien Icons einlesen, editieren und zurückspeichern können. Im Anschluß werden Sie dann in die Snapshot-Funktion von IconEddy eingeführt.

Mit IconEddy besteht die Möglichkeit, aus jeder Windows-EXE-Datei oder DLL-Datei die Icons in IconEddy einzulesen und zu bearbeiten. Dieses Durchscannen nach Icons geht schnell und problemlos über den Menüpunkt "Öffnen". In der bereits bekannten Datei-Auswahlbox kann man sich alle ICO-, EXE- und DLL-Dateien anzeigen lassen. Um eine Datei nach Icons durchzuscannen, muß lediglich die gewünschte EXE- oder DLL-Datei angeklickt werden. IconEddy durchforstet nun die Datei nach Icons und lädt diese, sofern auch Icons vorhanden sind.

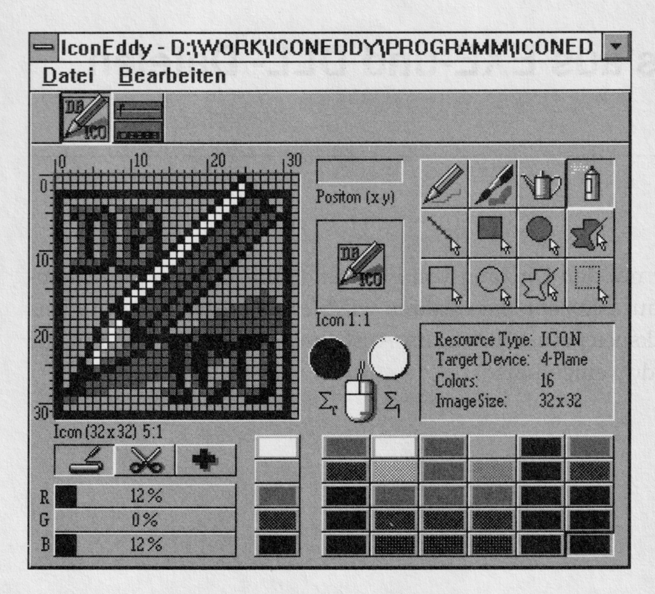
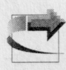


Abb. 13: Die Icons aus ICONEDDY.EXE

Laden Sie zum Üben einmal die Icons von IconEddy! Klicken Sie dazu die Datei ICON-EDDY.EXE an. IconEddy durchforstet nun diese Datei nach Icons und zeigt sie danach unmittelbar in seinem Editierfeld an.

Diese Icons können nun über die bekannten Techniken bearbeitet werden; und wieder in veränderter Form in die EXE-Datei zurückgeschrieben werden. Doch dabei gibt es einiges zu beachten. Deshalb ist dafür das 4. Kapitel vorgesehen.



Der Name der Datei, die durchforstet wurde, steht in der Fenstertitelzeile von IconEddy. Hierüber können Sie noch einmal kontrollieren, ob Sie die richtige Datei durchgescannt haben.

3.1 Das Speichern von Icons

Die veränderten Icons der ICONEDDY.EXE können ohne weiteres gespeichert werden. Dies geht über den Menüpunkt "Sichern als..." bzw "Sichern". Dabei ist einiges zu berücksichtigen.

Die Abspeicherung besitzt drei Funktionen:

1. Speichern aller vorhandenen Icons in einer ICO-Datei.
2. Speichern eines bestimmten Icons als einzelnes Icon in einer ICO-Datei über den Menüpunkt "Einzelnes Icon sichern als...".
3. Zurückschreiben aller Icons in die EXE- oder DLL-Datei.

Sämtliche Icons werden zusammen in eine ICO-Datei gespeichert, wenn in der Datei-Auswahlbox als Dateiendung ICO angeben wird. Diese Datei kann natürlich später wieder geladen werden. Sämtliche Icons stehen dann wieder zur Verfügung.

Ein einzelnes Icon kann gezielt gespeichert werden. Dazu ist der Menüpunkt "Einzelnes Icon sichern als..." zuständig. Das aktuell angewählte Icon wird als einzelnes Icon in einer ICO-Datei gesichert. Dieser Menüpunkt ist nur aktiv, wenn sich mindestens zwei Icons in IconEddy befinden.

Und schließlich das Zurückschreiben in die EXE- oder DLL-Datei: Dies ist immer möglich, wenn unter dem Namen der EXE- oder DLL-Datei gesichert wird.

IconEddy überschreibt in der EXE- oder DLL-Datei die alten Icons mit den neuen. Dabei dürfen aber in IconEddy keine Icons gelöscht oder hinzugefügt werden, da sonst die Ressourcen der EXE- oder DLL-Datei verändert würden.

Es müssen so viele Icons zurückgeschrieben werden, wie Icons gefunden wurden. Wenn Sie also sechs Icons aus einer EXE-Datei geladen und ein siebtes hinzugefügt haben, so können Sie diese sieben Icons nicht in die EXE-Datei zurückschreiben.

Bevor die Icons in die EXE- oder DLL-Datei zurückgeschrieben werden, fragt IconEddy noch einmal nach, ob diese Operation durchgeführt werden soll.

Ein Klick auf OK läßt Sie Icons wieder zurück in die EXE- oder DLL-Datei schreiben.

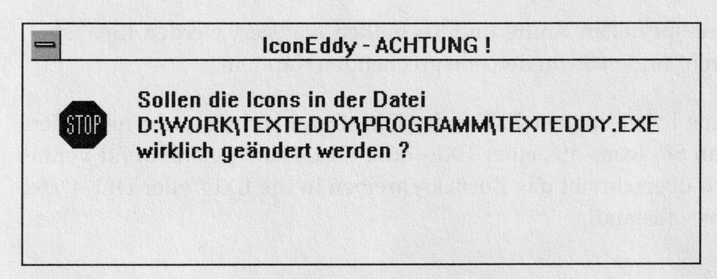


Abb. 14: Rückfrage von IconEddy beim Zurückschreiben von Icons

Um die veränderten Icons in der EXE- oder DLL-Datei im Programm-Manager sichtbar zu machen, müssen die Programmeigenschaften des entsprechenden Programms aktualisiert werden. Dem Programm-Manager wird dann mitgeteilt, daß sich Änderungen in den Icons ergeben haben. Dazu klicken Sie bitte das Programm an, dessen Icons Sie gerade verändert haben. Klicken Sie das Programm nur an, starten Sie es aber nicht. Nun rufen Sie den Menüpunkt "Programmeigenschaften" unter der Menüzeile "Datei" im Programm-Manager auf. Es erscheint die schon bekannte Dialogbox, über die die Programmeigenschaften eingegeben werden. Änderungen brauchen Sie jetzt nicht vorzunehmen - klicken Sie nur auf OK. Jetzt verschwindet die Dialogbox wieder, und Windows überprüft die Icons im Programm. Ist das Icon zum Starten des Programms verändert worden, zeigt der Programm-Manager nun dieses neue Icon an der Stelle des alten an. Das Programm kann jetzt über dieses neue Icon gestartet werden.

Solange die Anzahl der Icons nicht verändert wird, ist ein Zurückschreiben immer möglich. So können Icons durch gewünschte Icons ersetzt werden, indem entweder die Kopierfunktion eingesetzt, ein Icon in IconEddy importiert oder eine Bildschirmfotografie

gemacht wird. Wie diese speziellen Kniffe und Techniken realisiert werden (Snapshot, Importieren und Kopieren) finden Sie in den entsprechenden Kapiteln.



Überschriebene Icons in einer EXE- oder DLL-Datei können nicht restauriert werden. Wenn Sie Icons aus einer EXE- oder DLL-Datei geladen und verändert haben, so überschreibt das Zurückschreiben in die EXE- oder DLL-Datei die alten Icons vollständig.

3.2 Snapshots von Icons

Mit IconEddy kann man Snapshots von jedem Icon auf dem Bildschirm machen, den fotografierten Teil weiterbearbeiten und sichern.

Zum Fotografieren eines Bildschirms ist der Menüpunkt "Screengrab Icon" zuständig. Ist dieser Menüpunkt jedoch inaktiv geschaltet, d.h. hellgrau dargestellt, so haben Sie Icon-Eddy gerade gestartet. Sie müssen IconEddy dann erst über den Menüpunkt "Neu" zur Arbeit vorbereiten. Danach kann die "Screengrab Icon"-Funktion angewählt werden.

Sobald dieser Menüpunkt angeklickt wird, verschwindet IconEddy vom Bildschirm, damit der ganze Bildschirm sichtbar wird. Auf dem Bildschirm befindet sich jetzt ein kleines Quadrat mit einem Fotoapparat. Dieses Quadrat markiert die Größe des Ausschnitts, der fotografiert werden kann und hat die Größe eines Icons: 32*32 Pixel. Das Quadrat kann nun überall hinbewegt werden.

Haben Sie den gewünschten Teil erreicht und das Quadrat darauf positioniert, so muß nur die linke Maustaste gedrückt werden. Der Ausschnitt wird fotografiert. Jetzt taucht

auch IconEddy wieder auf. In dem Editierfeld befindet sich der gerade fotografierte Ausschnitt. Über die bekannten Zeichenwerkzeuge kann die "Fotografie" nun weiter bearbeitet und verändert werden.

Ein Speichern von Snapshots ist nur in ICO-Dateien möglich. Über die Funktion "Programmeigenschaften" des Programm-Managers können die Icons mit Programmen verkettet werden. Zum Speichern des Snapshots, d.h. des Icons, rufen Sie den Menüpunkt "Sichern als..." auf.

Ein Schreiben in EXE- oder DLL-Dateien von Snapshots ist nur unter bestimmten Bedingungen möglich. Wurden z.B. Icons aus einer EXE- oder DLL-Datei geladen, so kann ein Icon vollständig durch einen Snapshot ersetzt werden. Dazu wird das gewünschte Icon in IconEddy angewählt und dann der Menüpunkt zum Snapshot aufgerufen.

Wird jetzt ein Ausschnitt des Bildschirms fotografiert, so wird das Icon, das sich in IconEddy im Editierfeld befindet, durch die Fotografie ersetzt. Ein Zurückschreiben in die EXE- oder DLL-Datei kann jetzt erfolgen, da die Anzahl der Icons ja gleich geblieben ist.

Nur so ist ein Schreiben von Snapshots in EXE- oder DLL-Dateien möglich. Es müssen vorher allerdings Icons aus der betreffenden EXE- oder DLL-Datei geladen worden sein.



Wurde durch einen Snapshot ein bestehendes Icon in IconEddy überschrieben, so kann das alte Icon über die "Widerrufen"-Funktion von IconEddy zurückgeholt werden.

4.

Die Menüpunkte

In diesem Kapitel befindet sich die komplette und ausführliche Referenz sämtlicher Menüpunkte und Icons von IconEddy.

Die Menüzeilen

IconEddy verfügt nur über zwei Menüzeilen: "Datei" und "Bearbeiten". Die einzelnen Menüpunkte werden im folgenden beschrieben.

4.1 Das Menü "Datei"



Abb. 15: Das Menü "Datei" von IconEddy

In dieser Menüzeile finden sich die Routinen zum Laden, Speichern, Anhängen sowie zum Fotografieren von Icons.

Über IconEddy

Bei Aufruf dieses Menüpunktes erscheint eine Box, die Sie über die Programmversion und die Programmautoren von IconEddy informiert.

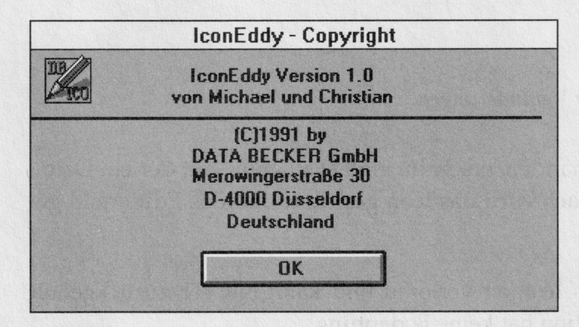


Abb. 16: Über IconEddy

Der Menüpunkt "Neu"

Zum Erstellen eines neuen Icons wählen Sie diesen Menüpunkt. Ist noch ein Icon in Bearbeitung, so fragt IconEddy noch einmal nach, ob das Icon gesichert werden soll.

Ein Klick auf "Nein" in der Dialogbox löscht das aktuelle Icon. Ein Klick auf "Ja" speichert das Icon unter dem aktuellen Namen.

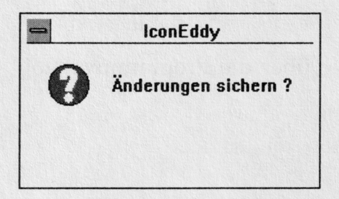


Abb. 17: Die Dialogbox zum Sichern von Veränderungen

Ist noch kein Name für das Icon vorhanden, erscheint eine Dialogbox, mit der ein Dateiname eingegeben werden kann. Danach wird das Icon gesichert und das Editierfeld gelöscht.



Ein über "Neu" gelöschtes Icon ist verloren und kann NICHT zurückgeholt werden. Die "Undo"-Funktion hat keine Bedeutung!

Der Menüpunkt "Öffnen"

Über diesen Menüpunkt können Icons von der Festplatte oder Diskette geladen werden.

Dabei können einzelne ICO-Dateien geladen werden. Diese Dateien haben übrigens eine konstante Größe von 766 Byte.

Es ist zu berücksichtigen, daß die Icons im Windows-3.0-Format vorliegen. Dieses Format ist an der Dateigröße von 766 Byte erkennbar. Bei mehreren Icons in einer ICO-Datei ist die Dateigröße entsprechend höher. Eine ICO-Datei einer älteren Windows-Version hat eine andere Größe und kann nicht geladen werden.

IconEddy meldet dann einen Fehler und lädt das Icon nicht! Der Grund dafür ist, das es sich hierbei um ältere Windows-Techniken handelt.



Einziger Ausweg: das Fotografieren von solchen älteren Icons vom Programm-Manager aus über die "Snapshot"-Funktion von IconEddy.

Der gleiche Fehler wird auch von IconEddy gemeldet, wenn das Icon in der ICO-Datei nicht im 16-Farben-Modus mit einer Größe von 32*32 Pixeln gesichert wurde. Auch das Einlesen anderer Formate (z.B. zwei Farben oder CGA-Format) ist nicht möglich. Der Grund wurde schon genannt: es handelt sich einfach um eine alte Windows-Icon-Technik, die unter Windows 3 nicht mehr programmiert werden kann.

Über den Menüpunkt "Öffnen" können zudem ganze Dateien nach Icons durchgescannt werden. Findet IconEddy in der Datei ein oder mehrere Icons, so werden die Icons geladen und können editiert werden. Bei dem Durchscannen von EXE- und DLL-Dateien kann aber der Fall auftreten, daß IconEddy keine Icons findet, obwohl es sich um Windows-Programme handelt. IconEddy meldet es dann mit der nachfolgenden Abbildung.

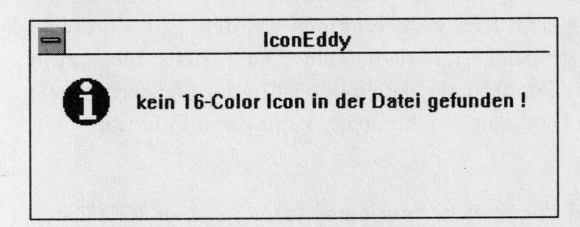
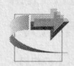


Abb. 18: Die Fehlermeldung, wenn keine Icons in der Datei gefunden wurden

Dies ist allerdings kein interner Fehler von IconEddy, sondern hat mit der Speicherung der Icons und Ressourcen in der durchgescannten EXE- oder DLL-Datei zu tun. Einige Programme verstecken und komprimieren die verwendeten Icons und Ressourcen (z.B. WinWord), so daß diese nicht über die herkömmlichen Methoden gefunden werden können. Es gibt für IconEddy nun keine Möglichkeit, diese versteckten und komprimierten Icons zu finden und zu laden. Auch hier ist der einzige Ausweg, die Icons mit der "Snapshot"-Funktion vom Bildschirm zu fotografieren.



Bei dem Durchscannen kann noch eine weitere Fehlermeldung auftreten, denn auch hier ist IconEddy zu älteren Windows-Versionen nicht kompatibel. Befindet sich in einer EXE- oder DLL-Datei ein Icon einer älteren Windows-Version, so wird dieses Icon nicht geladen. Das beruht darauf, daß die Ressourcen der älteren Windows-Versionen ein anderes Format besitzten zu dem IconEddy nicht kompatibel ist.

Der Menüpunkt "Sichern"

Diese Funktion ist eine Schnellspeicherung und nur dann aktiv, wenn ein Dateiname vorhanden ist und Veränderungen an dem Icon vorgenommen wurden. Das Icon wird dann unter diesem aktuellen Namen gespeichert, ohne daß eine Datei-Auswahlbox zum Eingeben eines Dateinamen erscheint. Der aktuelle Dateiname ist in der Fenstertitelzeile von IconEddy angezeigt. Wenn kein Dateiname sichtbar ist, kann diese Funktion nicht eingesetzt werden.

Die Schnellspeicherung dient sowohl der Speicherung eines Icons in einer ICO-Datei, der Speicherung mehrerer Icons in einer ICO-Datei als auch dem Zurückschreiben der Icons in die EXE- oder DLL-Datei.

Ein Umkonvertieren ist hier nicht möglich, d.h. die Icons werden unter dem Namen gespeichert, unter dem sie geladen oder durch "Sichern als..." gespeichert wurden.

Der Menüpunkt "Sichern als..."

Mit dieser Funktion kann das Icon gesichert werden. Analog zur Funktion "Öffnen" ist auch diese Operation mehrfach belegt:

1. Es können die gesamten Icons der Iconleiste als ICO-Datei gespeichert werden. Liegt nur ein Icon vor, so wird nur dieses eine Icon gespeichert.

2. Wurden die Icons aus einer EXE- oder DLL-Datei herausgelesen, so können die Icons, nachdem sie verändert wurden, in diese EXE- oder DLL-Datei zurückgeschrieben werden. Wurde aber ein Icon aus dieser Leiste gelöscht, dann ist ein Zurückschreiben nicht möglich, da die Ressource der EXE- oder DLL-Datei verändert wird!

Über diese Funktion ist auch ein Umkonvertieren möglich, d.h. Icons, die aus einer EXE- oder DLL-Datei eingelesen wurden, können als ICO-Datei abgespeichert werden. Umgekehrt ist dies nicht möglich.



Bei dem Zurückschreiben von Icons in eine EXE- oder DLL-Datei sind allerdings einige Punkte zu berücksichtigen. Ist ein Icon gelöscht worden oder wurde ein Icon hinzugefügt, so können die Icons nicht in die EXE- oder DLL-Datei zurückgeschrieben werden. Es können nur so viele Icons wieder zurückgeschrieben werden, wie Icons eingelesen wurden.

Der Menüpunkt "Einzelnes Icon sichern..."

Diese Funktion ist aktiv, wenn mindestens zwei Icons geladen und in der Iconleiste angezeigt werden. Es ist gleich, ob die Icons aus einer EXE- oder DLL-Datei ausgelesen oder als ICO-Datei geladen wurden. Über die Funktion "Einzelnes Icon sichern..." ist es dann möglich, das aktuell ausgewählte Icon als einzelnes Icon in einer ICO-Datei zu speichern. Dazu erscheint dann eine Datei-Auswahlbox, in der der Name des Icons angegeben wird. Das Icon bleibt weiterhin in der Iconleiste erhalten und wird weder entfernt noch gelöscht. Über diese Funktion kann gezielt ein gewünschtes Icon einzeln gesichert werden.

Der Menüpunkt "Screengrab Icon"

Mit dieser Funktion können Snapshots von beliebigen Icons gemacht werden, die sich auf dem Bildschirm befinden. Ein Klick auf den Menüpunkt entfernt das Fenster von IconEddy vom Bildschirm, damit der gesamte Bildschirm zu erkennen ist. Die Maus hat nun die Form eines Rechtecks angenommen, wobei das Rechteck die Größe des Icons hat (32*32 Pixel). Neben dem Rechteck befindet sich ein Fotoapparat, der die Aktivität des Snapshots demonstrieren soll. Die Maus kann überall hinbewegt und auf jedes Objekt positioniert werden. Dies können Icons sein, es können aber auch Auschnitte aus anderen Programmen sein - der Ursprung ist IconEddy gleich.

Wurde der gewünschte Ausschnitt gefunden, so kann über einen Klick auf die linke Maustaste der Ausschnitt "fotografiert" werden. Sofort erscheint wieder das Fenster von IconEddy. In dem Editierfeld befindet sich der soeben fotografierte Ausschnitt. Dieser Ausschnitt kann nun weiterbearbeitet werden. Dazu sind alle Zeichenwerkzeuge und die gesamte Farbpalette einsetzbar.



Wurde bei einem Snapshot ein schon vorhandenes Icon in IconEddy gelöscht und durch den Snapshot überschrieben, so ist das alte Icon nicht verloren. Es kann durch die "Undo"-Funktion zurückgeholt werden. Dies kann über den Menüpunkt "Widerrufen" durch die Tastenkombination `Alt`+`Backspace` oder durch das rote Kreuz-Icon unterhalb des Editierfeldes geschehen.

Der Menüpunkt "Neues Icon anfügen"

Über diese Funktion kann ein neues Icon in die Sammlung der Icons eingefügt werden. Das neu angefügte Icon wird an das letzte Icon angehängt und als aktuelles Icon angewählt. Natürlich ist das Editierfeld dann noch leer, und es kann jetzt weiter verarbeitet werden.



Wurden die Icons aus einer EXE- oder DLL-Datei ausgelesen, so kann ein Icon nicht hinten an diese Sammlung angehängt werden, es würde dann nämlich eine Veränderung der Ressource der EXE- oder DLL-Datei bedeuten.

Der Menüpunkt "Icon löschen"

Diese Funktion dient dem Löschen eines Icons. Liegen mehrere Icons in der Iconleiste vor, so wird nur das aktivierte Icon aus der Leiste entfernt.



Ein einmal gelöschtes Icon ist nicht zurückzuholen. Ist das Icon gelöscht, so ist es nicht mehr verfügbar. Die "Undo"-Funktion hat darauf keinen Einfluß.

Wurden die Icons aus einer EXE- oder DLL-Datei ausgelesen, so kann ein Icon nicht gelöscht werden. Dieser Menüpunkt ist dann inaktiv.

Der Menüpunkt "Exit"

Über diesen Menüpunkt kann IconEddy verlassen werden. Vor dem Verlassen fragt IconEddy noch nach, ob die Icons vorher gesichert werden sollen.

4.2 Das Menü "Bearbeiten"

In diesen Menüzeilen finden sich die Funktionen zum Kopieren, Auschneiden und Löschen. Alle Funktionen sind mehrdeutig: einerseits gilt dies innerhalb von IconEddy, andererseits können über diese Funktionen Icons in andere Programme exportiert oder in IconEddy importiert werden.

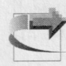
Wiederrufen	Alt+Back
Ausschneiden	Shift+Del
Kopieren	Contr+Ins
Einfügen	Shift+Ins
Löschen	Del

Abb. 19: Das Menü "Bearbeiten"

Der Menüpunkt "Widerrufen"

Hiermit kann die letzte Zeichenoperation rückgängig gemacht werden. Das betrifft die Zeichenwerkzeuge, aber auch die Farbmanipulation über die RGB-Werte. Es können auch versehentlich gelöschte Teile eines Icons zurückgeholt werden.

Die Funktion kann auch schnell über die Tastenkombination [Alt]+[Backspace] aufgerufen werden. Zusätzlich ist diese "Undo"-Funktion auch noch als Icon (rotes Kreuz) verfügbar, das sich unterhalb des Editierfeldes befindet.



Ein ganzes, gelöschtes Icon (über den Menüpunkt "Icon löschen") kann nicht zurückgeholt werden.

Der Menüpunkt "Ausschneiden"

Mit dieser Funktion kann ein Teil innerhalb eines Icons oder ein ganzes Icon ausgeschnitten werden. Dazu müssen Sie zuerst das rechte untere Icon in den Zeichenwerkzeugen anklicken, dann kann ein "Gummiband" aufgezogen werden, das den auszuschneidenden Teil einrahmt.



Abb. 20: Das Icon des "Gummibands" in den Zeichenwerkzeugen zum Aufziehen eines Rahmens

Dieser Rahmen kann dann über den Menüpunkt "Ausschneiden" ausgeschnitten werden. Dazu wird der markierte Teil aus dem Icon entfernt und in den internen Buffer kopiert. Von hier aus kann der ausgeschnittene Teil nun nachträglich in ein anderes Icon kopiert, oder in ein anderes Programm (z.B. ein Malprogramm) exportiert werden (Menüpunkt "Einfügen").

Die "Ausschneiden"-Funktion ist auch über die Tastenkombination [Shift]+[Del] erreichbar.

Der Menüpunkt "Kopieren"

Mit dem zuvor genannten Icon "Rahmenaufziehen" kann auch ein Teil innerhalb eines Icons oder ein ganzes Icon kopiert werden. Dazu muß zuerst mit dem "Gummiband" ein Rahmen aufgezogen werden. Dieser Rahmen definiert den Teil, der kopiert werden soll. Anschließend wird der markierte Teil in den internen Buffer kopiert. Das Original bleibt davon unberührt. Von hier aus kann der kopierte Teil nun in ein anderes Icon kopiert oder in ein anderes Programm (z.B. ein Malprogramm) exportiert werden.

Die "Kopier"-Funktion ist auch über die Tastenkombination `Ctrl`+`Ins` erreichbar.

Der Menüpunkt "Einfügen"

Über diese Funktion können alle Inhalte, die sich im internen Buffer befinden, in das aktuelle Icon eingefügt werden. Dies betrifft einerseits Kopier- und Ausschneide-Vorgänge innerhalb des Programms, andererseits können über diese Funktion auch Ausschnitte aus anderen Programmen in IconEddy importiert werden.

Die Funktion entspricht der Tastenkombination `Shift`+`Ins`.

Der Menüpunkt "Löschen"

Ein markierter Teil eines Icons kann mit dieser Funktion gelöscht werden. Dazu muß vorher wieder der bekannte Rahmen aufgezogen werden. Der so markierte Teil kann dann über diese Funktion gelöscht werden. Dabei kann es sich um einen Teil des Icons handeln, aber auch um das ganze Icon (d.h. das "Gummiband" umfaßt dann das gesamte Icon).

Die "Lösch"-Funktion kann alternativ über die Taste [Del] erreicht werden.



Ein gelöschter Teil eines Icons kann über die Funktion "Widerrufen" zurückgeholt werden.

4.3 Die Funktions-Icons

Hier folgen eine Übersicht und eine ausführliche Beschreibung der Icons, über die IconEddy bedient wird.

Die Iconleiste

In der Iconleiste werden sämtliche aktuellen Icons angezeigt, die sich in IconEddy befinden.

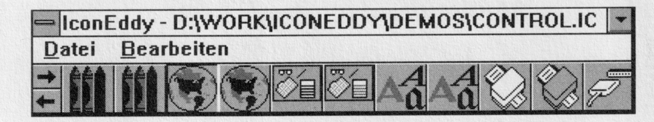


Abb. 21: Die Iconleiste von IconEddy

Ein Klick auf das gewünschte Icon in der Iconleiste wählt das Icon aus, und es steht im Editierfeld zur Verfügung.

Können nicht alle Icons in der Iconleiste dargestellt werden, so ist ein Durchscrollen der Iconleiste über die beiden kleinen Pfeile links von der Iconleiste möglich. Die Pfeile erscheinen nur dann, wenn die Icons nicht mehr in einer Zeile dargestellt werden können.

Das Editierfeld

In dem Editierfeld wird das Icon gezeichnet oder ein bestehendes Icon bearbeitet.

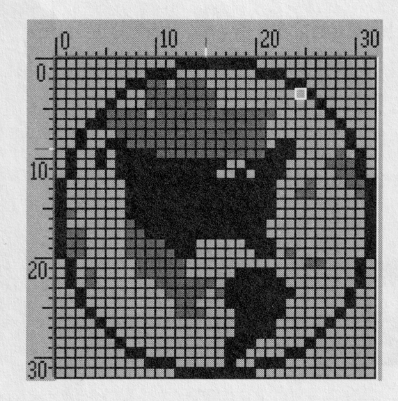


Abb. 22: Das Editierfeld

Das Editierfeld ist von einem Gitternetz umgeben. Auf dieser Fläche kann gezeichnet werden. Zur genaueren Positionierung sind am oberen und linken Rand die Maßeinheiten angegeben. Jedes Icon hat eine Größe von 32*32 Pixel. Das Icon wird hier in fünffacher Größe dargestellt und gezeichnet.

Die aktuelle Position der Maus innerhalb des Editierfeldes kann am Rand abgelesen werden. Dort wird auf der waagerechten und senkrechten Achse durch einen kleinen Strich die aktuelle Mausposition gekennzeichnet. Genaues Positionieren ist so leicht möglich.

Parallel dazu befindet sich links vom Editierfeld noch eine kleine Infobox, die die aktuelle Mausposition innerhalb des Editierfensters anzeigt.

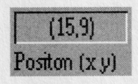


Abb. 23: Die Box, die über die aktuelle Mausposition im Editierfeld informiert

Darunter befindet sich das Icon in der Originalgröße, d.h. in der Größe, in der es nachher auf dem Bildschirm erscheinen wird.

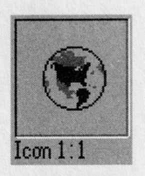


Abb. 24: Das Icon in der Originalgröße

Wie Sie beim Editieren gesehen haben, werden die Veränderungen im Editierfeld sofort in den beiden Kontroll-Icons rechts neben dem Editierfeld und in der Iconleiste angezeigt. Nach jeder Zeichenoperation werden diese Icons dargestellt.

4.4 Die Zeichenwerkzeuge

Die Zeichenwerkzeuge sind ein unverzichtbares Gestaltungsmittel für IconEddy. Es stehen zwölf Werkzeuge zur Verfügung, mit denen im Editierfeld gezeichnet werden kann.

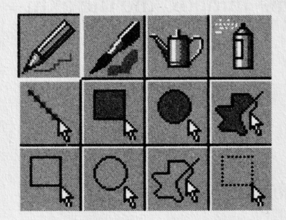


Abb. 25: Die Zeichenwerkzeuge von IconEddy

Es handelt sich dabei um folgende Funktionen (von links nach rechts):

1. Der Stift
2. Der Pinsel
3. Die Gießkanne
4. Die Spraydose
5. Die Linie
6. Das gefüllte Rechteck
7. Der gefüllte Kreis

8. Das gefüllte Polygon

9. Das Rechteck

10. Der Kreis

11. Das Polygon

12. Das "Gummiband"/Selektion

Um ein Zeichenwerkzeug auszuwählen, ist lediglich auf das gewünschte Icon mit der linken oder rechten Maustaste zu klicken. Bei den ersten vier Werkzeugen nimmt nach dem Auswählen die Maus die Form des ausgewählten Werkzeugs an. Bei den anderen Zeichenwerkzeugen nimmt die Maus die Form eines Kreuzes an.

Jedes Zeichenwerkzeug kann mit der linken und der rechten Maustaste angewählt werden, je nachdem, mit welcher Farbe Sie zeichnen möchten!

Der Stift



Abb. 26: Der Stift

Der Stift ist standardmäßig eingestellt. Mit dem Stift können einzelne Pixel gesetzt werden. Es kann beliebig in dem Editierfeld gezeichnet werden.

Der Pinsel



Abb. 27: Der Pinsel

Mit dem Pinsel können größere Bereiche frei gezeichnet werden. Im Gegensatz zum Stift hat der Pinsel eine größere Breite und kann eine größere Fläche zeichnen.

Die Gießkanne



Abb. 28: Das Gießkannen-Icon

Mit der Gießkanne kann eine Fläche gefüllt werden. Ein Klick mit der Maustaste auf die Fläche im Editierfeld, und sofort wird sie gefüllt. Es ist dabei zu beachten, daß die Fläche umrandet, d.h. begrenzt sein sollte. Ansonsten wird die gesamte Fläche des Editierfeldes mit der Farbe gefüllt.

Die Spraydose



Abb. 29: Das Spraydosen-Icon

Mit der Spraydose werden mehrere Pixel auf das Editierfeld gesprüht. Das Muster, das gesprüht wird, kann nicht verändert werden.

Die Linie

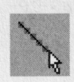


Abb. 30: Das Icon zum Zeichnen von Linien

Mit der Linie können gerade Linien innerhalb des Editierfeldes gezeichnet werden. Die Maus muß lediglich auf das Editierfeld bewegt und die linke oder rechte Maustaste an der gewünschten Stelle gedrückt werden. Dies ist der Startpunkt der Linie. Während die Maustaste weiterhin gedrückt gehalten wird, muß die Maus auf die Endposition innerhalb des Editierfeldes bewegt werden. Wird die Maus losgelassen, dann wird die Linie an der Position gezeichnet.

Um exakte gerade Linien zu zeichnen, die um keinen Pixel abweichen dürfen, ist die Taste `Shift` vorgesehen. Wird die Linie gezeichnet und währenddessen die `Shift`-Taste gedrückt, so werden nur exakte gerade Linien gezeichnet.

Das gefüllte Rechteck

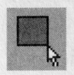


Abb. 31: Das Icon zum Zeichnen von gefüllten Rechtecken und Quadraten

Mit diesem Werkzeug ist es möglich, gefüllte Rechtecke zu zeichnen. Die Farbe hängt davon ab, welche Farben auf die Maustasten gelegt wurden und mit welcher Maustaste gezeichnet wird. Zum Zeichnen eines gefüllten Rechtecks ist die Maus lediglich auf die gewünschte Position innerhalb des Editierfeldes zu fahren. Ist der Startpunkt erreicht,

muß nur die Maustaste gedrückt werden, und das Rechteck kann aufgezogen werden. Ist die gewünschte Größe erreicht, muß die Maustaste losgelassen werden, und das gefüllte Rechteck wird gezeichnet.

Um Quadrate zu zeichnen und keine Rechtecke, ist die Shift-Taste zu drücken und während des Zeichnens gedrückt zu halten. Jetzt werden exakte Quadrate gezeichnet.

Der gefüllte Kreis



Abb. 32: Das Icon zum Zeichnen von gefüllten Kreisen und Ellipsen

Mit diesem Werkzeug ist es möglich, gefüllte Kreise und Ellipsen zu zeichnen. Die Farbe der Füllung hängt davon ab, welche Farben auf die Maustasten gelegt wurden und mit welcher Maustaste gezeichnet wird.

Zum Zeichnen eines gefüllten Kreises ist die Maus lediglich auf die gewünschte Position innerhalb des Editierfeldes zu fahren. Ist der Startpunkt erreicht, muß nur die Maustaste gedrückt werden, und der Kreis kann aufgezogen werden. Ist die gewünschte Größe erreicht, muß die Maustaste losgelassen werden, und der gefüllte Kreis wird gezeichnet. So sind nicht nur Kreise, sondern auch Ellipsen möglich.

Auch hier können exakte Kreise gezeichnet werden, wenn die Shift-Taste während des Zeichnens gedrückt wird.

Das gefüllte Polygon



Abb. 33: Das Icon zum Zeichnen von gefüllten Polygonen

Mit diesem Werkzeug ist es möglich, gefüllte Polygone zu zeichnen. Die Farbe der Füllung hängt davon ab, welche Farben auf die Maustasten gelegt wurden und mit welcher Maustaste gezeichnet wird. Zum Zeichnen eines gefüllten Polygons ist die Maus lediglich auf die gewünschte Position innerhalb des Editierfeldes zu fahren. Ist der Startpunkt erreicht, muß nur die Maustaste gedrückt werden. Ist das Objekt geschlossen gezeichnet, wird es mit der aktuellen Farbe gefüllt. Gerade Seiten eines Polygons kann man durch das Drücken der `Shift`-Taste erreichen.

Das Rechteck

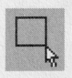


Abb. 34: Das Icon zum Zeichnen von nicht gefüllten Rechtecken und Quadraten

Mit diesem Werkzeug ist es möglich, nicht gefüllte Rechtecke zu zeichnen. Es wird lediglich der Rahmen des Rechtecks mit der ausgewählten Farbe gezeichnet. Die Farbe hängt davon ab, welche Farben auf die Maustasten gelegt wurden und mit welcher Maustaste gezeichnet wird. Ist die gewünschte Größe erreicht, so muß nur die Maustaste losgelassen werden, und das Rechteck wird gezeichnet.

Um Quadrate zu zeichnen, ist die `Shift`-Taste zu drücken und während des Zeichnens gedrückt zu halten. Jetzt werden exakte Quadrate gezeichnet.

Der Kreis



Abb. 35: Das Icon zum Zeichnen von nicht gefüllten Kreisen und Ellipsen

Mit diesem Werkzeug ist es möglich, nicht-gefüllte Kreise und Ellipsen zu zeichnen. Es wird lediglich der äußere Rahmen des Kreises bzw. der Ellipse gezeichnet. Die Farbe des Kreises hängt davon ab, welche Farbe auf die Maustasten gelegt worden ist und mit welcher Maustaste gezeichnet wird.

Ist der Startpunkt erreicht, muß nur die Maustaste gedrückt werden, und der Kreis kann aufgezogen werden. Ist die gewünschte Größe erreicht, muß nur die Maustaste losgelassen werden, und der nicht-gefüllte Kreis wird gezeichnet. So sind nicht nur Kreise, sondern auch Ellipsen möglich.

Um exakte Kreise zu zeichnen, ist die `Shift`-Taste zu drücken und während des Zeichnens gedrückt zu halten. Jetzt werden exakte Kreise und keine Ellipsen gezeichnet.

Das Polygon



Abb. 36: Das Icon zum Zeichnen von nicht gefüllten Polygonen

Mit diesem Werkzeug ist es möglich, nicht-gefüllte Polygone zu zeichnen. Es wird lediglich der äußere Rahmen gezeichnet. Die Farbe des Rahmens hängt davon ab, welche Farbe auf die Maustasten gelegt worden ist und mit welcher Maustaste gezeichnet wird.

Zum Zeichnen eines Polygons ist die Maus lediglich auf die gewünschte Position innerhalb des Editierfeldes zu fahren. Ist der Startpunkt erreicht, muß nur die Maustaste gedrückt werden.

Um gerade Seiten eines Polygons zu zeichnen, muß lediglich bei dem Zeichnen die `Shift`-Taste gedrückt werden.

Das "Gummiband"

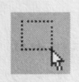


Abb. 37: Das Icon für das "Gummiband" in den Zeichenwerkzeugen

Dieses Werkzeug ist dafür vorgesehen, bestimmte Teile eines Icons zu selektieren. Dazu muß nur ein Rahmen aufgezogen werden, der den gewünschten Teil umfaßt. Der so selektierte Teil kann nun gelöscht, kopiert oder ausgeschnitten werden. Die notwendigen Funktionen dazu befinden sich in der Menüzeile "Bearbeiten".

Ebenso kann ein selektierter Teil in ein anderes Windows-Programm exportiert werden, das dann dort weiterbearbeitet werden kann (z.B. in ein Malprogramm).

Es kann aber auch auf den selektierten Teil einer Grafik aus anderen Windows-Programmen in IconEddy importiert werden, um diese Teile in IconEddy weiterzubearbeiten. Diese Techniken des Importierens und Exportierens sind Gegenstand des fünften Kapitels.

4.5 Resource Type Icon

Resource Type: ICON
Target Device: 4-Plane
Colors: 16
Image Size: 32 x 32

Abb. 38: Die Box mit den Daten über das aktuell geladene Icon

Diese Infobox informiert über die Daten der aktuellen bzw. geladenen Icons. Basis für diese Version von IconEddy sind sechzehn farbige Icons mit einer Größe von 32*32 Pixeln. Andere Formate sind nicht lesbar; IconEddy setzt diese Iconformate voraus. Wird z.B. versucht, ein CGA-Icon oder ein Icon aus einer älteren Windows-Version zu laden (Windows 1.x oder Windows 2.x), so meldet IconEddy einen Fehler, und das Icon wird nicht geladen.

4.6 Die Maustasten

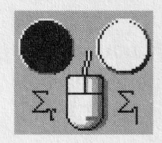


Abb. 39: Die Maustasten mit zwei unterschiedlichen Farbbelegungen

Über diese Icons kann eine Kontrolle über die beiden Farben durchgeführt werden, die auf die linke und rechte Maustaste gelegt wurden. Um eine andere Farbe auf eine Maustaste zu legen, ist lediglich mit der gewünschten Maustaste auf die gewünschte Farbe zu klicken, und schon steht diese Farbe zur Verfügung. Bei dem Zeichnen innerhalb des Editierfensters wird dann die Maustaste betätigt, auf der die Farbe liegt. Auf diese Weise kann schnell zwischen zwei Farben "umgeschaltet" werden. Eine Änderung einer Farbe auf einer Maustaste hat keinen Einfluß auf das bisher Gezeichnete im Editierfeld.

4.7 Die Farben und die Farbpalette

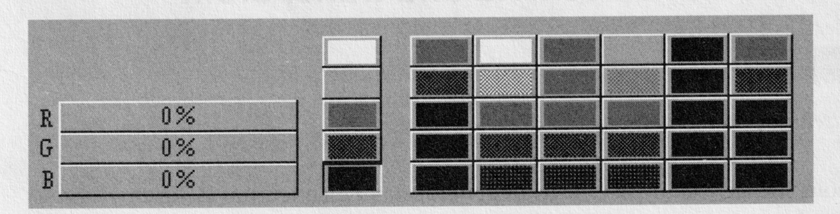


Abb. 40: Die Farben und die RGB-Regler zur beliebigen Farbmanipulation

In der unteren Hälfte des IconEddy-Fensters befinden sich einerseits 35 Farben, die durch eine Mausklick schnell angewählt werden können. Rechts davon befinden sich die RGB-Regler, mit denen eine Farbe gezielt verändert werden kann. Wird eine feste Farbe angeklickt, so werden deren RGB-Werte in den RGB-Reglern angezeigt. Um die Farbe zu verändern oder den eigenen Bedürfnissen anzupassen, ist die Maus lediglich auf einen der drei RGB-Regler zu fahren.

Mit einer gedrückten Maustaste kann die Maus nach links oder rechts bewegt werden. Die Maus hat nun die Form eines Doppelpfeils angenommen, und entsprechend der Mausbewegung verändert sich die Einstellung. Die Änderungen sind über das Farbkästchen sofort zu erkennen. Ebenso verändert sich zur Kontrolle die Farbe an dem Mausicon. Je nachdem mit welcher Maustaste die Regler bewegt werden, verändert sich die Farbe, die auf der linken oder rechten Maustaste liegt. Solche Farbveränderungen haben aber keinen Einfluß auf ein gezeichnetes Objekt. Das Editierfeld und dessen Inhalt wird von den Änderungen nicht berührt. Eine Farbveränderung kann über die Funktion "Widerrufen" rückgängig gemacht werden.

4.8 Zeichenmodus deckend und transparent



Abb. 41: Die drei Icons zum grundsätzlichen Zeichenmodus

Diese drei Icons haben wichtige Auswirkungen auf das Zeichnen mit Zeichenwerkzeugen und auf Farben.

1. Der Roller

Sämtliche Zeichenoperationen werden deckend vorgenommen.

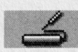


Abb. 42: Das Roller-Icon zum deckenden Zeichnen

Der Roller ist standardmäßig eingestellt. Sämtliche Zeichenoperationen sind deckend, d.h. das Auswählen einer neuen Farbe und eines neuen Zeichenwerkzeugs überdeckt bei dem Zeichnen eine alte Zeichnung. Dies ist die Grundeinstellung von IconEddy und sollte eigentlich ständig eingeschaltet sein.

2. Die Schere:

Sämtliche Zeichenoperationen werden transparent vorgenommen.



Abb. 43: Das Scheren-Icon zum transparenten Zeichnen

Mit der Schere wird nichts ausgeschnitten, sondern die Schere bezieht sich auf einen weiteren Zeichenmodus.

Ist die Schere aktiv, so sind alle Zeichenoperationen transparent. Es wird mit der Hintergrundfarbe gezeichnet. Die Hintergrundfarbe kann beliebig bestimmt werden: Ein Klick auf die gewünschte Farbe wählt die Hintergrundfarbe aus. Zur Kontrolle wird das Icon in der Originalgröße rechts neben dem Editierfeld mit dieser Farbe umgeben.

Welche Farbe nun für die Zeichenwerkzeuge ausgewählt wird, ist gleich; IconEddy zeichnet ständig mit der aktuellen Hintergrundfarbe, sofern das Scherensymbol aktiviert ist, und setzt gleichzeitig eine ausgewählte Farbe als Hintergrundfarbe. Auch wenn auf der anderen Maustaste eine andere Farbe liegt, so zeichnet IconEddy nicht mit dieser Farbe, sondern nur mit der aktuellen Hintergrundfarbe. Die Auswirkungen sind selbstverständlich nur im Editierfeld zu erkennen. Auf dem späteren Icon im Programm-Manager ist dies nicht sichtbar, da ja mit der Hintergrundfarbe gezeichnet wurde - egal,

welche Farbe in IconEddy gewählt wurde. Das Icon in der Kontroll-Leiste zeigt den späteren Zustand im Programm-Manager an.

3. Das rote Kreuz

Die letzte Rettung! Dies ist die "Undo"-Funktion.



Abb. 44: Die letzte Rettungsmaßnahme unter IconEddy

Dieses Icon ist die letzte Rettung für viele Zeichenoperationen. Ein Klick auf dieses Icon macht die letzte Operation rückgängig. Farbveränderungen, aber auch bestimmte Zeichnungen, können so rückgängig gemacht werden. Dabei ist aber nur die letzte Operation rückgängig zu machen. Mehrere Zeichenoperationen können nicht widerrufen werden!

Diese Funktion ist auch als Menüpunkt "Widerrufen" schnell erreichbar und zusätzlich noch als Tastenkombination `Alt`+`Backspace`.

5.

Tips und Tricks

In diesem Kapitel werden einige ausgefeiltere Techniken für den Einsatz von IconEddy besprochen. Es ist recht nützlich die kleinen Tricks zu kennen, die das Arbeiten mit Icon-Eddy vereinfachen.

Das Importieren und Exportieren von Icons ist eine wichtige Technik. Generell ist es ein Windows-3-Standard, Texte oder Grafiken von anderen Programmen in andere Programme übertragen zu können, ohne umständlich mit "Speichern" und "Öffnen" arbeiten zu müssen. Die dazu notwendigen Funktionen sind auf jeden Fall in IconEddy enthalten. Es sind:

- Ausschneiden
- Kopieren
- Einfügen

Über diese drei Funktionen können Icons oder Teile davon in andere Programme exportiert werden, um sie z.B. mit einem Malprogramm weiterzubearbeiten. Ebenso können ganze Icons oder Teile davon in IconEddy importiert werden, um sie in eigene Kreationen einzubauen.

Dieses Importieren und Exportieren geschieht über die drei o.g. Funktionen. Der Unterschied zu "Speichern" und "Laden" ist der, daß hier gezielt einzelne Icons oder Teile davon exportiert bzw. importiert werden können. "Öffnen" lädt neue Icons und löscht die alten; "Speichern" sichert alle Icons zusammen auf Diskette oder Festplatte.

5.1 Exportieren

Unter dem Exportieren versteht man das Übertragen eines Icons oder Teile davon in andere Windows-Programme. Es ist dabei zu beachten, daß nicht mehrere Icons auf einmal exportiert werden können, sondern maximal nur ein Icon bzw. Teile des Icons.

Zuerst muß mit dem "Gummiband", welches in den Zeichenwerkzeugen zu finden ist, der Teil des Icons markiert werden, der exportiert werden soll.

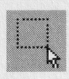


Abb. 45: Das "Gummiband"-Icon

Dieser Teil kann auch das gesamte Icon umfassen. Durch das "Gummiband" wird der Teil selektiert.

Nach dieser Selektion kann der gewünschte Teil ausgeschnitten oder kopiert werden. Wird ausgeschnitten, dann wird der selektierte Teil vom Icon in den internen Speicher kopiert und von der Vorlage gelöscht. Der Teil wurde eben ausgeschnitten. Dazu ist die Funktion "Ausschneiden" zuständig, die auch über die Tastenkombination `Shift` + `Del` aktiviert werden kann.

Beim Kopieren hingegen wird der selektierte Teil in den internen Speicher kopiert und das Original nicht verändert.

Im Speicher wird ein Duplikat des Originals angelegt. Dies wird über die Funktion "Kopieren" möglich, die auch über die Tastenkombination `Ctrl` + `Ins` erreicht werden kann.

Jetzt befindet sich der selektierte Teil im Speicher und kann von hier aus in das andere Windows-Programm exportiert werden. Dazu muß das andere Programm gestartet werden.

Wenn es schon aktiv ist, muß nur noch dahin umgeschaltet werden. Über die Funktion "Einfügen" wird nun der kopierte oder ausgeschnittene Teil in das Windows-Programm eingefügt. Fertig! Das Exportieren ist beendet. Nun kann dieser Teil hier weiterbearbeitet werden.

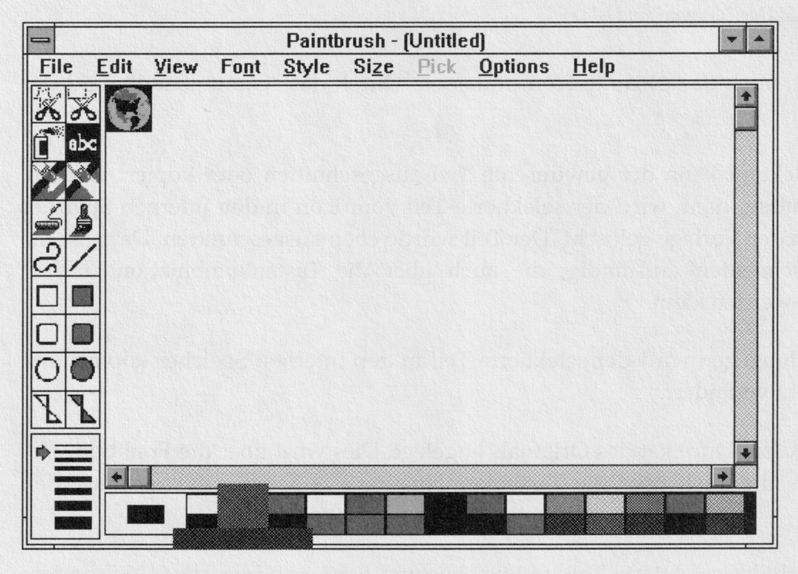


Abb. 46: Das in Paintbrush exportierte Icon

5.2 Importieren

Das Importieren funktioniert vom Prinzip her genau wie das Exportieren: in einem anderen Windows-Programm (z.B. Paintbrush) wird ein Ausschnitt selektiert und anschließend in den internen Speicher kopiert. Das geschieht dort ebenfalls über die Funktion "Kopieren" oder "Ausschneiden".

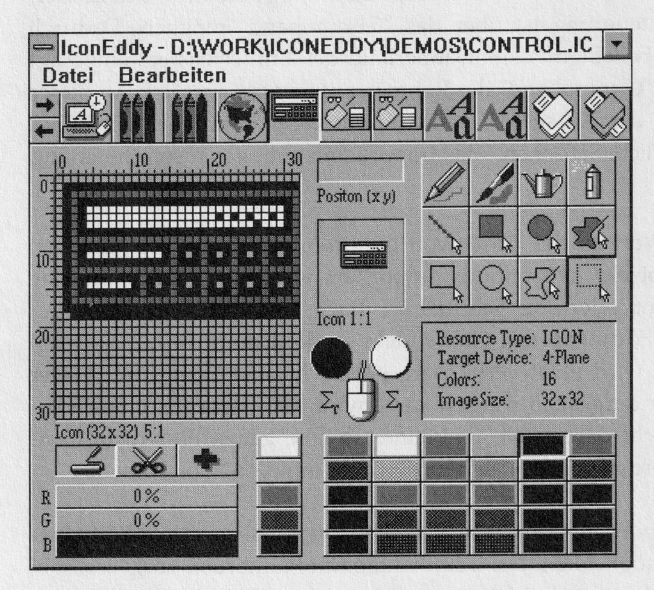
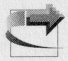


Abb. 47: Importiert Ausschnitt aus Paintbrush in IconEddy

In IconEddy kann nun über die Funktion "Einfügen" (Tastenkombination: Shift +Ins) der kopierte oder ausgeschnittene Ausschnitt in das aktuelle Icon eingefügt werden.

Dieses Einfügen kann unter IconEddy genau gesteuert werden, besonders die Position, an der der Ausschnitt eingefügt werden soll. Wird explizit keine Positionsangabe gemacht, so wird die linke obere Ecke des Ausschnitts in die linke obere Ecke des Editierfeldes gelegt. Eine Positionssteuerung ist über das "Gummiband" möglich. Dadurch kann der Ausschnitt an jede beliebige Position innerhalb des Editierfensters eingefügt werden. Zuerst muß mit dem "Gummiband" der Rahmen aufgezogen werden. An dieser selektierten Stelle wird dann der Ausschnitt über die Funktion "Einfügen" eingefügt. Fertig! Mehr ist nicht erforderlich. Sie sehen - das Importieren geht genauso schnell und locker von der Hand.



Es muß noch ein Wort zu der Größe von Importen gesagt werden. Generell kann jedes Grafikobjekt in IconEddy importiert werden - das kann eine Bitmap sein, ein Icon oder eine Schrift bzw. Buchstaben. Die Größe ist hier beliebig, denn IconEddy paßt die Größe nicht an die Icongröße (32*32 Pixel) an, d.h. das Objekt wird nicht verkleinert, gestaucht oder komprimiert. Der Teil, der nicht mehr dargestellt werden kann, wird von IconEddy einfach abgeschnitten und nicht dargestellt. Es könnte so eine ganze Bitmap in IconEddy importiert werden - dargestellt würden aber nur 32*32 Pixel davon.

Besonders hilfreich ist das Importieren, um Schrift in die Icons zu setzen. IconEddy bietet von sich aus keine Schriftmöglichkeit. Der Text könnte mit Paintbrush vorgezeichnet bzw. vorgeschrieben, dann selektiert und kopiert werden. Über "Einfügen" steht dann der Teil IconEddy zur weiteren Bearbeitung zur Verfügung.

5.3 Die Verwendung von Schriften in Icons

Die Verwendung von Schriften kann in den meisten Iconeditoren nicht direkt vorgenommen werden. Das liegt meist daran, daß die Icons einfach zu klein sind. Bei einer Größe von 32*32 Pixeln sind Texte eigentlich wenig sinnvoll. So existiert auch in IconEddy kein Zeichenwerkzeug, mit dem die einzelnen Buchstaben eingegeben werden können. Die Buchstaben müßten nun mit den anderen Zeichenwerkzeugen gemalt werden, ein etwas mühsames Vorgehen.

Aber es gibt eine andere Möglichkeit, um Buchstaben in IconEddy zu benutzen: die Buchstaben werden einfach importiert. Dies ist der einzige Ausweg unter IconEddy, um Schriften in die kleinen Icons zu zwängen. Die Vorgehensweise ist die gleiche, wie beim Importieren von Grafiken. Dazu benötigen Sie ein Malprogramm, in dem Sie den Text eingeben. Ein Textverarbeitungsprogramm oder ein ASCII-Editor kann dazu nicht benutzt werden. Es muß sich um ein Malprogramm handeln, das die Möglichkeit bietet, Text in Grafiken einzugeben. Mit Paintbrush ist dies ohne weiteres möglich. Der Text wird zuerst vorgeschrieben (z.B. unter Paintbrush), und dann werden zwei oder drei Buchstaben selektiert und ausgeschnitten. Mehr Buchstaben haben meistens auch keinen Platz in einem Icon. Statt Ausschneiden kann der selektierte Teil auch kopiert werden. Bei dem Ausschneiden wird der selektierte Teile ganz gelöscht, während beim Kopieren ein Duplikat vom Original erzeugt wird. Dies ist vorzuziehen, da sicherlich mehrere Versuche notwendig sind, um die Buchstaben richtig in IconEddy zu plazieren.

Unter IconEddy wird dann der ausgeschnittene Teil eingefügt. Dazu wird nur die Funktion "Einfügen" aufgerufen, und sofort werden die Buchstaben im Icon eingefügt. Ist die Positionierung nicht genau genug, so muß diese Operation noch einmal unter Paintbrush wiederholt werden. Um in IconEddy den ausgeschnittenen oder kopierten Teil an

einer anderen Position im Icon einzufügen, ist das "Gummiband" einzusetzen. Das Beispiel aus der folgenden Abbildung wurde zunächst mit Paintbrush geschrieben. Als Zeichensatz wurde "Modern" gewählt, mit einer Punktgröße von 18. Der Text wurde fett, kursiv und unterstrichen gesetzt. Dann wurde der Schriftzug selektiert und in den Buffer kopiert. Unter IconEddy wurde dann der Schriftzug eingefügt. Allerdings mußte mehrmals bei dem Selektieren, Kopieren und Einfügen probiert werden, bis der richtige Ausschnitt in IconEddy eingefügt war.

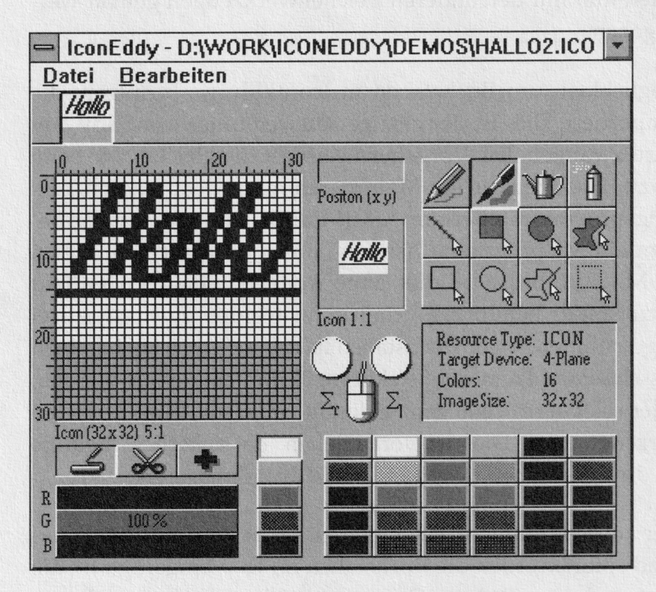
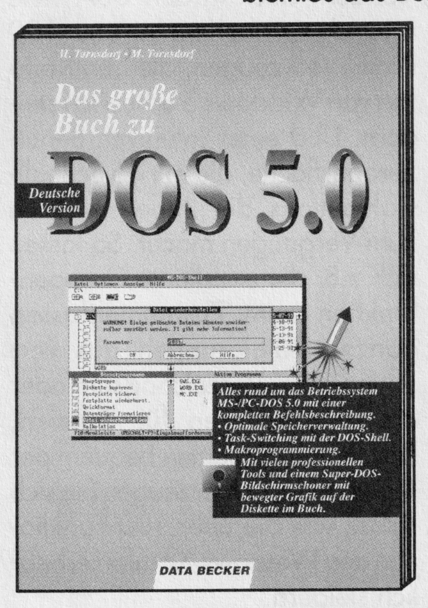


Abb. 48: Importierter Schriftzug unter IconEddy

Stichwortverzeichnis

Mit DATA BECKER – Durchstarten in die 5. Dimension

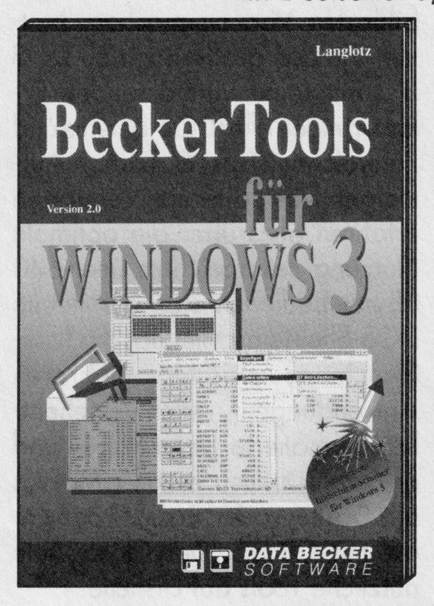
Der neue Standard für Betriebssysteme heißt MS-DOS 5.0 – und Sie können von Anfang an problemlos das Beste aus der jüngsten und leistungsfähigsten Version machen: Nutzen Sie das große Buch zu DOS 5.0 mit seinen umfassenden Erläuterungen aller DOS-Befehle und zahlreichen Tips & Tricks. Aufsteiger von älteren Versionen erfahren alles über die optimale Nutzung des Speichers über 640 KByte, bedienen sich der neuen DOS-Shell (einschließlich des Task-Switchings zwischen mehreren Anwendungen), retten versehentlich formatierte Datenträger und gelöschte Dateien, erstellen Makros mit Doskey oder Basic-Programme mit QBasic. Der Clou: Viele nützliche Tools auf Diskette.



Das große Buch zu DOS 5.0
Hardcover, 1.110 Seiten
inkl. Diskette, DM 59,-
ISBN 3-89011-290-0

Die BeckerTools – Profi-Werkzeuge für Windows 3

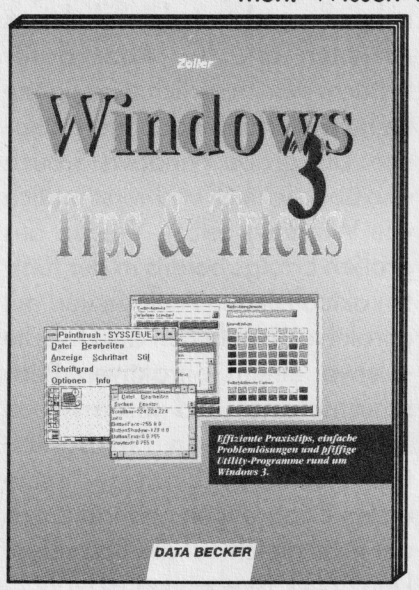
Qualität made in Germany. BeckerTools für Windows 3 hat es auf Anhieb geschafft, sich nicht nur in Deutschland, sondern auch in den USA viele Freunde zu machen. Mit über 100 Profi-Werkzeugen, die den Komfort von Windows 3 erheblich steigern. Und einer intuitiven Benutzeroberfläche, die mit 45 Schnellwahlbuttons die Arbeit wirklich zum Vergnügen macht. So lassen sich z.B. die exzellente Gruppenfunktion zum Zusammenfassen ganzer Dateigruppen aus verschiedenen Verzeichnissen oder die Binäreditoren für Dateien, Festplatten/Disketten bequem per Maus starten. Überzeugen Sie sich selbst, wie die über 100 Funktionen den Windows-Komfort erheblich steigern.



BeckerTools für Windows 3
DM 99,- (unv. Preisempfehlung)
ISBN 3-89011-813-5

Heiße Windows-Tips mit Gewinngarantie

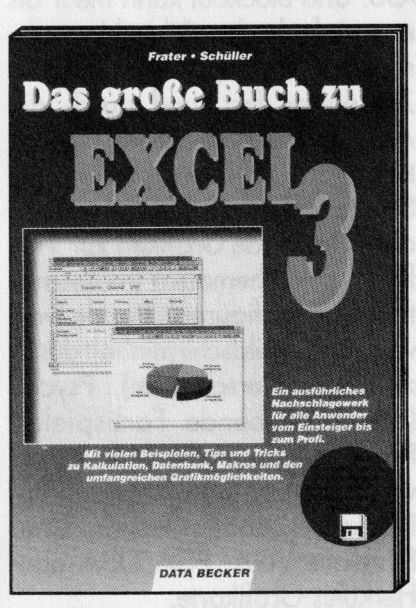
Heiße Windows-Tips mit Gewinngarantie: Tips und Tricks z.B. zu folgenden Fragen und Problemen: Wissen Sie, wie man bei Windows 3 die Farbe der Buttons ändert? Oder brauchen Sie ein Konvertierungsprogramm, das Paintbrush-Bilder in Icons umwandelt? Was halten Sie von einer Textkonvertierung Windows zu ASCII und umgekehrt? Wollen Sie eigene attraktive Hintergrundbilder erzeugen und einbinden oder eine Formelsammlung für den Taschenrechner erstellen? Diese sowie viele andere Tips, die dem Windows-User in der Regel unbekannt sind, werden hier präsentiert. Dabei handelt es sich um eine Vielzahl hilfreicher Einstellungen, die den „Fenster"-Komfort erheblich steigern.



Windows 3 Tips & Tricks
273 Seiten, DM 39,-
ISBN 3-89011-507-1

Alles über ein „excellentes" Programm

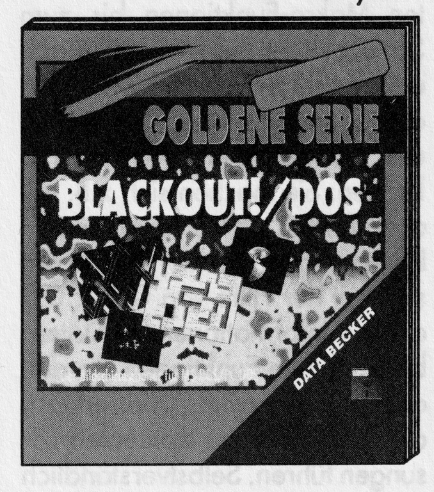
Das große Buch zu Excel 3 bietet Ihnen das gesamte Know-how – vom komfortablen Arbeiten mit der Zeichenleiste über den Einsatz der kräftig erweiterten Makro-Funktionen bis zum Spreadsheet-Publishing. Nach einer anschaulichen Einführung in die Grundfunktionen lernen Sie die „Leckerbissen" von Excel 3 kennen: Sie machen sich z.B. mit dem Solver „Was-wäre-wenn"-Berechnungen leichter oder holen sich mit der Hilfe von Q + E 3.0 aktuelle Informationen aus Datenbanken. Alle Funktionen werden an praxisnahen Beispielen erklärt, die Sie schnell zu optimalen Lösungen führen. Selbstverständlich erhalten Sie bei einem derart umfangreichen Buch auch einen umfassenden Nachschlageteil.



Das große Buch zu Excel 3
Hardcover, 1.043 Seiten
inklusive Diskette, DM 79,-
ISBN 3-89011-355-9

Damit Sie nicht nur schwarz sehen: Blackout!

Damit Sie nicht nur schwarz sehen: Blackout!/DOS ist der leistungsstarke Bildschirmschoner für das Betriebssystem DOS. Und Blackout kann mehr als nur einfach den Bildschirm abschalten. Sie legen einfach eine Zeitspanne fest, und durch die Anzeige einer attraktiven bewegten Grafik wird der gewünschte Schutzeffekt erzielt. Ihnen stehen dabei folgende Grafiken zur Verfügung: Mathematika (mathematische Grundfiguren), Puzzle (verwürfelt den Bildschirminhalt durch zufälliges Verschieben), Psycho (atemberaubende Farbspiele), Feuerwerk (explodierende Feuerwerksraketen) und Kaleidoskop. Blackout! benötigt neben einer Festplatte: VGA-, EGA, CGA- oder Herkules-Grafikarte.



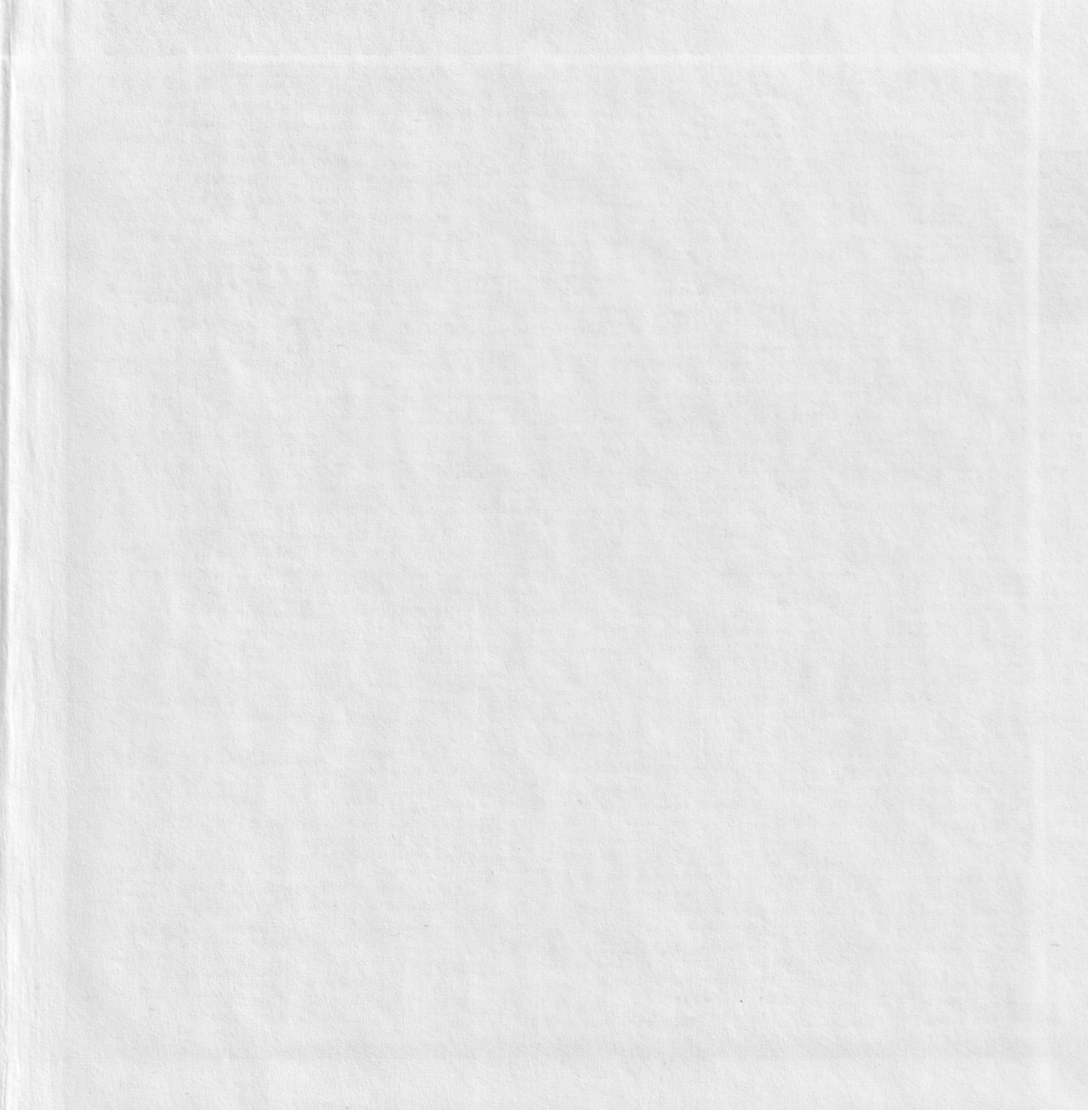
Blackout!/DOS
DM 29,80 (unv. Preisempfehlung)
ISBN 3-89011-864-X

Schnell und ohne Ballast: Das neue PC Tools 7

Am schnellsten lernt man durch die praktische Arbeit: Mit diesem Schnelleinstieg und PC Tools 7 verschaffen Sie sich in kürzester Zeit Vorteile, auf die Sie nicht mehr verzichten wollen – etwa bei der Sicherung von Daten oder bei der Beschleunigung Ihres Rechners. Lernen Sie, wie man auf einfache Weise die Festplatte aufräumt oder mit anderen Rechnern kommuniziert. Dieser Band macht es mit seiner klaren Gliederung nach Sinngruppen leicht, Probleme gezielt auszuräumen. Natürlich werden die neuen Möglichkeiten von System Information, Directory Maintenance, Virus Protection und die Windows-Applikationen (wie Backup, Undelete, Launcher, Scheduler) kurz und bündig vorgestellt.



Der Schnelleinstieg PC Tools 7
156 Seiten, DM 19,80
ISBN 3-89011-786-4



PC-Original-Software

IconEddy – das Icon-Editierprogramm für Windows 3

Die Icon-Symbole von Windows sind ein hervorstechendes Merkmal der grafischen Oberfläche Windows 3. Mit IconEddy erhalten Sie einen leistungsfähigen und zugleich pfiffigen Icon-Editor. Mit IconEddy können Sie weit mehr als nur ein Icon editieren!

Sie werden von zahlreichen Grafikwerkzeugen (Pinsel, Rolle, Rechtecke, Kreise etc.) unterstützt. Sie können zudem eigens erstellte PCX-Dateien als Icons einbinden oder mit der Snapshot-Funktion Icons aus anderen Programmen ausschneiden. Mit IconEddy können Sie nach Icons aus vorhandenen Windows-Programmen suchen und diese dann anschließend in veränderter Form zurückspeichern.

- *Durchscannen nach Icons von EXE- und DLL-Dateien*
- *Erstellen, Editieren und Zurückschreiben von Icons*
- *Vollständiges Grafikwerkzeug*

IconEddy vereint alles, was ein leistungsfähiger Iconeditor besitzen muß. Auch Sie werden sofort begeistert sein.

Systemvoraussetzungen:
- *IBM-kompatibler PC, XT, AT*
- *Hercules-, EGA- oder 16-Farben-VGA-Karte*
- *MS-Windows ab Version 3.0*

Unverbindliche Preisempfehlung DM 29,80

ISBN 3-89011-877-1

